

Белый Шум

Правила игры

*Написано, свёрстано и дополнено/урезано
домашними правилами Эмергентом666.
Выражаю благодарность Цирку и всей игровой группе
«Бога Мелочей» как ответственным за появление
многих домашних правил, упомянутых далее по тексту.*

Предисловие

Что это за игра?

«Белый Шум» – это настольная ролевая игра. Такие игры представляют собой разговор группы людей, которые берут на себя роль персонажей – выдуманных героев разворачивающейся в процессе разговора истории. Один из участников игры является рефери, который предварительно создаёт места и события, в которые попадают персонажи. Разговор имеет свободную форму, но регламентирован правилами, а в спорной или непонятной ситуации нужно бросить кости, чтобы случайный результат показал, как развернулась ситуация.

Самая первая настольная ролевая игра увидела свет в середине 1970-х и была попросту гениальна. Маленькая белая коробка с тремя брошюрами содержала необходимый минимум правил для игры, который каждая игровая группа могла дополнить. Она предлагала взять на себя роли храбрых воинов, мудрых клириков и загадочных магов, которые исследуют опасные подземелья и необитаемые места в поисках сокровищ и могущества. Живут эти люди в мире, напоминающем Средние века: с замками, храбрыми рыцарями, и отсутствием развитых технологий. Однако в этом мире существует магия – редкая и опасная сила, позволяющая немногим постигшим её творить чудеса. Существуют также разнообразные фантастические монстры и волшебные артефакты, но они редко встречаются в обществе людей.

Постепенно ролевые игры изменялись, но даже в наши дни существует большое количество людей, которые ценят простоту старых правил и игровой опыт, который способны подарить только они.

Белый шум

К сожалению, оригинальные правила были написаны не самым понятным и удобным образом, и с середины 2000-х стали появляться т.н. «ретро-клоны» – удобные в использовании переложения старых игр с использованием современной вёрстки и небольших изменений в правилах, которые кажутся удачными их авторам.

«Белый шум» – это именно такой ретро-клон самой первой ролевой игры в мире. Моей целью было создание удобного русскоязычного переложения оригинальной редакции с дополнениями, которые я считаю удачными.

«Белый Шум» – это игра о приключениях в фэнтезийном мире. Вам предстоит встречи с опасными противниками, поиски сокровищ и знакомство с целым волшебным миром. Всё что вам понадобится – это группа друзей, набор костей с разным количеством граней, пара листов бумаги, карандаши и живое воображение!

Игра представлена в двух книгах – «Правила игры» и «Руководство рефери». Первая книга содержит все правила игры, которые предназначены для рефери и игроков. Вторая книга предназначена только для рефери и призвана обучить и вдохновить его на создание интересного мира, в котором будет разворачиваться приключение, и вдохнуть в него жизнь.

Как победить в этой игре?

В настольных ролевых играх отсутствует понятие выигрыша или проигрыша. Ценностью является сам процесс приключений и решения разнообразных задач, который в результате может сформировать интересную историю с участием вашего персонажа.

Пример игры

Группа приключенцев услышала слухи о древнем подземелье и смогла его найти. Оставив слуг и мулов в лагере неподалёку, они отправляются внутрь в поисках сокровищ. Группу ведёт воин Торм, за ним следуют маг Пелар и клирик Манч, а замыкает строй вор Эрдузо и пара наёмников – Руш и Катч. Игра начинается...

Рефери: Стоя перед входом в подземье, вы чувствуете поток прохладного воздуха и видите ступени, уходящие во тьму.

Торм: Кто-нибудь, зажгите же свет, ни черта не видно!

Рефери: Катч использует огниво и поджигает факел, и вы видите, что лестница уходит вниз на 20 футов, а потом переходит в горизонтальный коридор.

Эрдузо: Я беру в руки свой шест, и аккуратно простукивая ступени спускаюсь вниз.

Рефери: Ты спускаешься до низа лестницы и видишь ответвление в коридоре, но к сожалению свет факела Катча сюда почти не достаёт...

Эрдузо: Эй, ребята, тут безопасно, спускайтесь!

Тори, Пелар и Манч: Ну хорошо, мы идём.

Рефери: Оказавшись внизу, вы видите разбегающихся во тьме крыс и понимаете, что коридор идёт прямо настолько, насколько освещает факел, а сразу в ответвлении справа расположена массивная каменная дверь.

Пелар: Я хочу прислушаться и понять, не ждёт ли кто за ней!

Рефери: *Бросает кубики в тайне от игроков* Ты ничего не слышишь из-за этой двери

Эрдузо: Что-то мне не нравится... Друзья, пройдите дальше по коридору, а я пока осмотрю дверь на предмет ловушек... Катч, иди с ними, а ты, Руш, подожги другой факел и останься со мной.

Рефери: Пройдя 40 футов по коридору, вы натываетесь на Т-образный перекрёсток: слева вы видите лестницу, уводящую вниз, справа – большой зал, вход в который едва освещён факелом Катча. Эрдузо, ты ищешь какой-то конкретный тип ловушек, или просто изучаешь дверь на предмет чего-то подозрительного?

Эрдузо: Второе. Мало ли, что нас тут может ждать.

Торм: В таком случае я пока займу позицию у лестницы, чтобы следить, не вылезет ли кто оттуда

Пелар и Манч: А мы заглянем в этот большой зал!

Рефери: Отлично. Обойдя зал, вы понимаете, что его размер составляет 50 на 50 футов, в центре дальней от входа стены есть ещё один проход, а в центре зала стоит огромный каменный саркофаг. *Бросает кубик в тайне от игроков* Эрдузо, спустя 10 минут поисков ты остаёшься уверен, что никаких ловушек в двери нет. *Бросает ещё один кубик в тайне от игроков* А ты, Торм, слышишь шаги внизу лестницы!

Торм: (шёпотом) Пелар, Манч, Катч, скорее назад, кто-то идёт! Мы крадёмся назад к Эрдузо!

Эрдузо: А я открываю дверь, чтобы мы могли там спрятаться!

Рефери: Как только твои напарники оказываются рядом, ты понимаешь, что... *бросает кубик* дверь застряла!

Торм: Ну-ка, пропусти меня! Я со всех сил дёргаю дверную ручку!

Бросают кубики

Рефери: Отлично, дверь распахивается, и вы видите небольшую тёмную комнатку, в которой пирует пара странных, волосатых, похожих на человека тварей. *Бросает кубик* Своим внезапным появлением вы застали их врасплох, и они медлят. Что вы делаете дальше?..

Оглавление

Глава 1. Начало	5
Листы персонажа	6
Создание персонажа	7
Мировоззрение	7
Характеристики	7
Глава 2. Классы	10
Воин	10
Клирик	11
Маг	13
Вор	15
Глава 3. Снаряжение	16
Стартовый капитал	16
Экипировка и вес	16
Плата за постой	16
Оружие ближнего боя	17
Оружие дальнего боя	18
Доспехи*	18
Средства передвижения	20
Наёмники	20
Глава 4. Как играть в игру	21
Навыки игрока	21
Начало приключения	21
Как заработать опыт?	21
Высокая смертность	22
Завещание	22
Что будет после 10 уровня?	22
Организация партии	23
Исследование подземелий	24
Сражения	27
Исследование дикой местности	29
Исследование городов	33
Морские путешествия	35
Полёты	37
Постройка укрепления	38
Массовые сражения	39
Глава 5. Заклинания и волшебство	42
Использование заклинаний	42
Обратная форма	42
Создание свитков	42
Создание новых заклинаний	42
Список заклинаний клирика	43
Список заклинаний мага	44
Описания заклинаний	45
Лицензия	63

Глава 1. Начало

Для начала игры игрокам необходимо создать персонажа и ознакомиться с правилами. Создать персонажа очень просто: надо бросить кубики для определения его характеристик, выбрать класс и купить снаряжение. Вся остальная работа по подготовке игры ложится на плечи рефери, но эти вопросы расписаны в «Книге рефери».

Сокращения

В этой игре игроки берут на себя роль **персонажей**, а рефери управляет **чудовищами** и **NPC** (от англ. *non-player character* – **неигровой персонаж**). У всех них есть **НД** (от англ. *hit dice* – **кость хитов**) – цифра, которая определяет сколько шестигранных костей нужно бросить чтобы определить количество **хитов** (или **хит-пойнтов**) – очков, определяющих количество урона, который они могут получить прежде, чем погибнут. **КД** (**класс доспеха**) – это степень защиты от физических атак, а **спасброски** определяют успешность сопротивления различным воздействиям: ядам, попыткам превращения в камень или дыханию дракона. **ХР** (от англ. *experience points* – **очки опыта**) необходимы персонажам для перехода на новый **уровень**.

Первое правило

Главное правило этой игры заключается в том, что рефери волен вносить изменения в правила. Это не значит, что рефери будет менять их постоянно как ему вздумается. Дело в том, что в правилах многое опущено или не написано, и часто намеренно, ведь придумывание своих правил — важная часть веселья от настольной ролевой игры. Чаще всего рефери будет консультироваться насчёт внесения тех или иных изменений в правила с игроками, и после их принятия они обязаны фиксироваться и выполняться. Появление домашних правил означает, что игра стала больше подходить играющим в неё.

Тем не менее, начинающим группам рекомендуется играть в соответствии с приведёнными правилами и быть осторожными с преждевременным отказом от некоторых из них. Эти правила составляют необходимый минимум, формирующий фокус игры и выделяющий её среди прочих. Все они проверены годами и находятся здесь не случайно.

Кости

В этой игре используется игральные кости с разным количеством граней, и обычно они отмечаются сообразно числу сторон. Например, четырёхгранник записывается так: "**d4**" (от англ. *dice* – **кость**). Если правила предписывают бросить "**3d4**" — значит нужно бросить три четырёхгранника (или один, но трижды) и сложить выпавшие результаты. Прочие кости (шестигранник, восьмигранник, десятигранник, двенадцатигранник и двадцатигранник) работают точно так же.

Если же правила предписывают бросить "**d100**", (стогранник или процентник) — следует бросить два разных d10, один для разряда десятков, второй для единиц. Например, если выпадает 7, а затем 3 — получается 73.

Если выпадают два ноля, считается, что выпало 100. Таким образом, ноль на d100 не выпадает никогда.

В тексте правил можно встретить формулировки вроде **1-из-6**. Они значат, что проверка успешна при выпавшей единице на d6, 2-из-6 — при выпавших единице и двойке и т.д.

Листы персонажа

Листы персонажа предназначены для того, чтобы записывать сведения о персонажах, упрощая доступ к ним и для игрока, и для рефери. Учитывая простоту этой игры, можно было бы записывать все сведения о персонаже на маленьком листочке, но существует более удобный вариант, который можно найти здесь: [ссылка](#). Лист персонажа можно скачать или сохранить копию в своё облачное хранилище.

Подготовка к игре

Для начала игроку стоит узнать у рефери подробности о мире и кампании, которые он создаёт. В зависимости от того, насколько рефери проработал этот аспект (или наоборот, не желает предварительно раскрывать карты) ответ может быть объёмным или кратким. В любом случае, работа по введению нового персонажа в воображаемый мир — работа, лежащая целиком на плечах игрока. Каждый персонаж важен, вдохните в него жизнь, но не перебарщивайте с написанием предысторий: всё интересное с вашим персонажем ещё впереди!

Далее игрок должен ознакомиться с опциями, приведёнными в этой книге. Он может спланировать за какой тип персонажа он хочет сыграть и создать его. Броски костей не всегда позволяют быть лучшим в своём деле, но игрок должен с честью играть с выпавшими значениями и помнить, что далеко не всё в этой игре решают количественные показатели его персонажа.

Запомните!

«Белый Шум» — это свободная ролевая игра с малым количеством правил. Игрок должен быть готов к активному участию в игре, творчески решая стоящие перед ним задачи, а рефери ответственен за справедливое и беспристрастное решение покрытых и не покрытых правилами заявок игроков. И нет, игроки не играют против рефери, хоть он и создаёт для них ловушки, опасности и противников. Вместо этого игроки работают с ним сообща, создавая общую историю. Место, где она будет развиваться создаст рефери, а игроки в этом месте будут управлять персонажами. Очевидно, если они будут глупы и неосторожны, это будет очень короткая история. Но это не значит, что в их смерти виновен рефери: он лишь создал вызов, а затем справедливо судил.

Создание персонажа

Узнав у своего рефери информацию о предстоящей кампании, игроку нужно создать **персонажа**. Именно от его лица игрок будет действовать в вымышленном мире.

Мировоззрение

В игре выделяется три типа мировоззрения: законное, хаотическое и нейтральное. Закон – это вера в общий порядок, законные идеалы ставят благо для всех выше индивидуума. Хаос, наоборот, являет собой импульсивность и анархию, возвышая интересы личности над прочими. Нейтралитет же включает в себя и тех, кто верит в баланс между хаосом и законом, и тех, кто не просто не может определиться. Мировоззрение не предопределяет ваши решения в игре, но определяет возможность использования некоторых заклинаний и волшебных артефактов.

Характеристики

Характеристики — это числа, отражающие силу, ловкость, телосложение, интеллект, мудрость и харизму персонажа.

У каждого класса есть **главная характеристика**, за высокое значение которой он получает больше или меньше очков опыта.

Чтобы определить значение каждой характеристики бросьте 3d6. Значения характеристик можно изменять, «передавая» очки в главную характеристику. Очки передаются в отношении 2:1 (к примеру, воин может понизить любую свою характеристику на 2 очка чтобы получить 1 очко силы). При этом значения снижаемых характеристик не могут опускаться ниже 9.

Значение главной характеристики	Модификатор к получаемому опыту
3 — 5	-10%
6 — 8	-5%
9 — 12	-
13 — 15	+5%
16 — 18	+10%

Хоть высокое или низкое значение характеристик и может помочь выбрать подходящий класс – оно не диктует вам за кого играть. Высокие значения характеристик не являются предопределяющим фактором в жизни персонажа, которым управляет невезучий или неаккуратный игрок, и наоборот.

Сила

Сила – главная характеристика **воинов**, которая отражает грубую физическую мощь и влияет на урон и шансы попадания в ближнем бою. Также сила пригодится при открытии застрявших дверей.

Значение силы	Открытие дверей	Модификатор попадания и урона в ближнем бою
3—6	1-из-6	-1
7—14	2-из-6	0
15—18		+1

Ловкость

Ловкость – главная характеристика **воров**, совокупность проворства и скорости. Ловкость влияет на точность в стрельбе и класс доспеха персонажа.

Значение ловкости	Влияние на класс доспеха	Модификатор попадания в дальнем бою
3—6	-1	-1
7—14	0	0
15—18	+1	+1

Телосложение

Телосложение влияет на количество хитов, которые персонаж получает в начале своего пути и при каждом повышении уровня.

Значение телосложения	Модификатор к хитам, получаемым каждый уровень
3—6	-1
7—14	0
15—18	+1

Интеллект

Интеллект — главная характеристика **магов**, отражающая хитрость, ум и начитанность. Персонажи с высоким интеллектом знают языки других народов и мировоззрений.

Значение интеллекта	Умение читать и писать	Знание языков мировоззрений
3—6	Х	Только своего мировоззрения
7—14	✓	+1
15—18		+2

Знание языков

Все персонажи свободно говорят на «общем» языке, который используется всеми людьми в ближайшей местности, и на языке своего мировоззрения. Персонажи со средним и высоким значением интеллекта знают также языки других мировоззрений. Способные говорить обитатели подземелий и дикой местности знают язык своего мировоззрения, а с шансом 1-к-6 могут знать и «общий». Если существо не знает общий или к нему обращаются не на языке его мировоззрения, оно бросится в атаку. Рефери может добавить в вашу игру мёртвые языки и разного рода шифры, прочесть которые помогут только заклятия и артефакты.

Мудрость

Мудрость — главная характеристика **клириков**, которая определяет проницательность, внимательность и здравомыслие. Мудрость влияет на *спасбросок*, который совершается в критических ситуациях.

Значение мудрости	Модификатор к спасброску
3—6	-1
7—14	0
15—18	+1

Харизма

Харизма – это личная притягательность и лидерские способности. Харизма влияет на начальную лояльность спутников персонажа и их решимость в критических ситуациях. Также от харизмы зависит предельное количество наёмников, которых может вести за собой персонаж.

Значение харизмы	Максимум наёмников	Модификатор при проверке боевого духа / определении лояльности наёмников
3	-	x
4—5	1	-2
6—8	2	-1
9—12	4	-
13—15	6	+1
16—17	8	+2
18	10	+4

Хиты

Хиты отражают количество урона, которое персонаж способен выдержать прежде, чем умрёт. Количество хитов определяется в соответствии с костью хитов (HD). У каждого класса и уровня количество HD свои. После получения нового уровня (если это увеличит ваш HD) вы сможете бросить кость хитов ещё раз и прибавить выпавшее значение к своему уже имеющемуся максимальному значению хитов.

Например, если игрок начинает воином первого уровня с HD = 1+2, то для получения начальных хит-пойнтов он должен бросить один шестигранник (1d6) и прибавить к выпавшему результату 2 очка. При получении второго уровня он должен бросить шестигранник ещё раз и сложить результат с имеющимися хитами. Маг же при получении второго уровня к своим 1d6 хитов получит фиксированный «+1» хит ничего при этом не бросая.

Спасброски

Спасброски определяют успешность сопротивления персонажей и чудовищ различным воздействиям: ядам, попыткам превращения в камень или дыханию дракона, а также их реакцию и проворство при срабатывании ловушек.

Чтобы спасбросок был успешен, необходимо чтобы на двадцатиграннике выпало целевое или превышающее целевое число. Целевое число зависит от уровня персонажа или кости хитов чудовища:

Уровень персонажа / кость хитов чудовища	Спасбросок
1	14
2	13
3	12
4	11
5	10
6	9
7	8
8	7
9	6
10+	5

Глава 2. Классы

После того как характеристики определены, необходимо выбрать класс персонажа. Эта игра предлагает четыре класса: **клирик, воин, маг и вор**.

Класс – это архетип, определяющий отличительные особенности персонажа. Персонажи начинают игру на первом уровне и постепенно получают новые уровни, набирая очки опыта.

Воин

Воин воспитан в битве, и лучше других умеет обращаться с доспехами и оружием. Воин может быть налётчиком, бродячим самураем, бывшим рыцарем или задирой из таверны – зависит от вас. Так как именно воины способны держать удар лучше других, они часто оказываются на передовой, лицом к лицу с врагом. Если ты воин, вся грязная работа частенько будет доставаться тебе.

Прославившись, воин может получить титул барона и право на постройку своей крепости.

Ограничения на оружие и доспехи

Воины воспитываются, живут и умирают в битве. Благодаря этому они могут использовать любое вооружение и доспехи.

Боевая ярость

Против врагов с $HD \leq 1$ воины могут нанести в боевой раунд количество ударов, равное своему уровню. К примеру, воин 4 уровня в битве с зомби ($HD = 1$) может нанести 4 удара в боевой раунд.

Прогрессия воина

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Бонус к попаданию в бою
1	0	1d6+2	+0
2	2,000	+1d6	+1
3	4,000	+1d6	+2
4	8,000	+1d6	+2
5	16,000	+1d6	+3
6	32,000	+1d6	+4
7	65,000	+1d6	+4
8	130,000	+1d6	+5
9	260,000	+1d6	+6
10	520,000	+1d6	+6

Главная характеристика

Сила — главная характеристика воина, её значение оказывает влияние на получаемый воином опыт (см. раздел «характеристики»).

Клирик

Этот класс описывает вооружённых жрецов, служащих убеждениям, вере или божеству-покровителю. Игроки могут сами дополнять детали, если рефери не создал мифологию мира. Часто такие вещи возникают и укрепляются в процессе группового творчества на игре.

Клирики — борцы за свою веру и убеждения. Они могут быть устрашающими охотниками на ведьм, инквизиторами, светлыми рыцарями веры или тайными служащими храмовых орденов, а сотворив во имя своего божества достаточно чудес могут получить титул патриарха и основать храм или монастырь. Так как многие способности священников дают защиту или исцеление, в сражениях они обычно выполняют задачи поддержки. Но это не значит, что они не могут в случае нужды встать плечом к плечу с воинами (хотя бы ненадолго).

Ограничения на оружие и доспехи

Из-за тайных обетов, связанных с верой, клирики могут использовать только дробящее оружие (см. уточнения к таблице оружия в главе 3), а также им не позволено пользоваться оружием дальнего боя (кроме фляг с горящим маслом). Ограничений на доспехи у клириков нет.

Ограничения мировоззрения

Клириков с нейтральным мировоззрением не существует, все они обладают либо законным, либо хаотическим мировоззрением.

Изгнание нежити

Клирики могут использовать божественную силу чтобы защищаться от восставших мертвецов. Это единственная сверхъестественная способность первоуровневых клириков, и на количество её использований не накладывается ограничений. Законопослушные клирики могут обращать неупокоённых в бегство, в то время как хаотические клирики успокаивают нежить и вынуждают мертвецов пропустить себя и свою группу.

Заклинания

Клирики могут использовать божественные заклинания из определённого списка (см. главу 5) сообразно своей таблице прогрессии. Каждое утро клирик молится о даровании ему заклинаний, и он сам выбирает, какие именно просить. Клирик не может творить заклинания без святого символа.

Клирик может создавать свитки с заклинаниями, которые могут использовать все классы (см. главу 5).

Главная характеристика

Мудрость — главная характеристика клирика, её значение оказывает влияние на получаемый клириком опыт (см. раздел «характеристики»).

Прогрессия клирика

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Бонус к попаданию в бою	Количество доступных в день заклинаний разных кругов				
				1	2	3	4	5
1	0	1d6 хитов	+0	-	-	-	-	-
2	1,500	+1d6 хитов	+0	1	-	-	-	-
3	3,000	+1d6 хитов	+0	2	-	-	-	-
4	6,000	+1 хит	+1	2	1	-	-	-
5	12,000	+1d6 хитов	+1	2	2	1	-	-
6	25,000	+1d6 хитов	+2	2	2	1	1	-
7	50,000	+1d6 хитов	+2	2	2	2	1	1
8	100,000	+1 хит	+3	2	2	2	2	2
9	175,000	+1d6 хитов	+4	3	3	3	2	2
10	250,000	+1d6 хитов	+5	3	3	3	3	3

Изгнание нежити

При попытке изгнать нежить бросается 2d6, и в соответствии с таблицей ниже выносится решение об исходе изгнания. Если результат броска равен или превышает число в таблице, вся нежить соответствующего значения кости хитов будет бежать (или беспомощно дрожать) в течение следующих 3d6 боевых раундов. Если при использовании заклинания рядом находилась нежить с разными костями хитов, рефери бросает 2d6 и начинает обращать по одному существу, идя от меньшего HD к большему, пока не «кончится» цифра, выпавшая на 2d6.

Изгнание нежити

HD цели	Уровень клирика									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
> 1	7	5	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
1	9	7	5	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
2	11	9	7	5	✚	✚	✚	✚	✚	✚
3	-	11	9	7	5	✚	✚	✚	✚	✚
4	-	-	11	9	7	5	✚	✚	✚	✚
5	-	-	-	11	9	7	5	✚	✚	✚
6	-	-	-	-	11	9	7	5	✚	✚
7	-	-	-	-	-	11	9	7	5	✚
8	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5
9	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7
10+	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9

✚ - 2d6 целей соответствующей HD автоматически изгоняются

✚ - 2d6 целей соответствующей HD автоматически уничтожаются (Закон) или подчиняются (Хаос). Общее количество подчинённых соответствует уровню клирика.

Маг

Маги — загадочные люди, постигающие волшебную силу и колдовство. Лучше не вставать у них на пути. Да, на начальных уровнях они очень и очень уязвимы, что порождает необходимость в защите. Но по мере их развития они становятся невероятно могущественными чародеями и архимагами, обустроивая свои магические башни или лаборатории.

Ограничения на оружие и доспехи

Постигая чуждое, маги проводят своё время в изучении волшебных книг и древних свитков, поэтому обычно у них нет никакого боевого опыта. Маги не могут использовать никакие доспехи, а из оружия могут держать только кинжал, посох или пращу.

Магу первого уровня даётся бесплатная книга заклинаний с заклинанием чтения магии и ещё тремя случайными заклинаниями первого круга.

Использование заклинаний

В отличие от клириков, волшебникам нужны книги заклинаний. И обычно эти книги содержат далеко не все возможные заклинания. Читая книгу утром, маг отпечатывает волшебные слова в своём сознании, “подготавливаясь” к их произнесению в течение дня. Когда заклинание срывается с уст — оно исчезает из разума колдуна, и перед следующим его использованием нужно дождаться утра и снова его заготовить. Заклинание также исчезнет если маг после заготовки не произнесёт его в течение одного часа. Количество заклинаний, которые маг может приготовить перед предстоящим днём определяется числом своеобразных «ячеек» в его памяти.

Если чародей находит свитки или чужую книгу заклинаний - он может переписать заклинания с них в свою книгу или колдовать с них напрямую.

Подробнее система магии описана в главе 5.

Создание своих заклинаний

Маги и клирики могут попытаться создать свои заклинания. Подробнее эта процедура описана в главе 5.

Главная характеристика

Интеллект — главная характеристика мага, её значение оказывает влияние на получаемый магом опыт (см. раздел «характеристики»).

Прогрессия мага

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Модификатор попадания	Количество доступных в день заклинаний разных кругов					
				1	2	3	4	5	6
1	0	1d6 хитов	+0	1	-	-	-	-	-
2	2,500	+1 хит	+0	2	-	-	-	-	-
3	5,000	+1d6 хитов	+0	3	1	-	-	-	-
4	10,000	+1 хит	+0	4	2	-	-	-	-
5	20,000	+1d6 хитов	+1	4	2	1	-	-	-
6	35,000	+1 хит	+1	4	2	2	-	-	-
7	60,000	+1d6 хитов	+2	4	3	2	1	-	-
8	100,000	+1 хит	+2	4	3	3	2	-	-
9	200,000	+1d6 хитов	+3	4	3	3	2	1	-
10	300,000	+1 хит	+3	4	4	3	2	2	-
11	400,000	+1d6 хитов	+4	4	4	4	3	3	1
12	500,000	+1 хит	+4	4	4	4	4	4	2

Вор

Исследуя древние захоронения и подземелья, многие обнажают мечи или применяют могущественное волшебство. Но не воры. Эти ребята полагаются на хитрость и незаметность. Они умеют сражаться, но не вступают в открытый бой, предпочитая удары из тени или избегание опасностей, которые иной и не приметит. В жизни вора редко находится место благородству, вся их жизнь — поиск возможностей быстро поднять денег. Но их навыки могут быть незаменимыми для искателей приключений, а некоторые воры ещё и соблюдают негласный воровской уклад, запрещающий бесчестие в отношении товарищей.

В своём деле воры полагаются на особые инструменты и отмычки. Когда дело доходит до боя — многие из них предпочитают атаковать издали или прятаться во тьме, готовые в любой момент всадить нож в открывшуюся спину.

Опытные воры могут создать свою тайную гильдию или убежище, в котором будут учить новичков и получать долю от награбленного.

Ограничения на оружие и доспехи

Воры проворны и обучены бою, поэтому могут использовать любое одноручное оружие и оружие дальнего боя. Вор не может носить доспех тяжелее кожаного.

Удар в спину

Нападая на противника, не знающего о том, что он стал целью вора, вор получает «+4» к броску попадания. При успешном попадании вор дважды бросает урон и складывает полученные значения.

Ремесло вора

Воровское ремесло может быть использовано для взлома замков, чтения карты сокровищ, разрядки ловушек, карабканья по стенам, воровства, попытки скрыться в тенях или двигаться бесшумно и т.д. Является ли то или иное действие подходящим для совершения проверки определяет рефери. Для определения успешности воровского навыка рефери совершает проверку в тайне от персонажа. Рефери не объявляет результат сразу после проверки, так как вор всегда думает, что он был достаточно ловок и незаметен. Понять, удалось ли задуманное можно только по последствиям. Стоит отметить, что взломать замок или обезвредить хитрый механизм ловушки вряд ли получится без воровских инструментов.

Главная характеристика

Ловкость — главная характеристика вора, её значение оказывает влияние на получаемый воровом опыт (см. раздел «характеристики»).

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Бонус к попаданию в бою	Ремесло вора
1	0	1d6 хитов	+0	2-из-6
2	1,250	+1d6 хитов	+0	2-из-6
3	2,500	+1d6 хитов	+0	2-из-6
4	5,000	+1 хит	+1	3-из-6
5	10,000	+1d6 хитов	+1	3-из-6
6	20,000	+1d6 хитов	+2	3-из-6
7	40,000	+1d6 хитов_	+2	4-из-6
8	80,000	+1 хит	+3	4-из-6
9	160,000	+1d6 хитов	+4	4-из-6
10	320,000	+1d6 хитов	+5	5-из-6

Глава 3. Снаряжение

Стартовый капитал

Каждый персонаж начинает с **3d6*10** золотых монет на покупку снаряжения.

1 золотая монета = 10 серебряных монет = 100 медных монет

Экипировка и вес

В этой игре вам придётся учитывать вес, который переносят ваши персонажи и их наёмники. От загруженности зависит скорость передвижения (см. главу 4).

Листы персонажа (см. главу 1) подсчитывают вес и скорость персонажей автоматически.

- Оружие и доспехи весят столько сколько указано
- 50 монет любой ценности весят 1 фунт
- Все вещи из списков экипировки весят 5 фунтов, за исключением:
 - 100 свечей весят 5 фунтов
 - 5 факелов весят 5 фунтов
 - 1 паёк (рацион) весит 1 фунт
 - Если вы считаете, что предмет НЕ весит 5 фунтов – предложите своё значение ведущему
- Некоторые предметы не весят ничего (огниво, пустые мешки и пр.)
- Вы должны представлять, где находится у персонажа его экипировка. Если лампу, верёвку или огниво можно нести на поясе или в карманах, то для золота и пайков могут понадобиться мешки.

1 фунт = 0,5 килограмм

Плата за постой

Когда персонажи останавливаются в населённых пунктах – они должны оплачивать ночлег и услуги. Стоимость одного дня при этом составляет 1 золотую монету за каждые 100 очков опыта, которые есть у персонажа. Когда персонаж высокого уровня построит свою крепость – он не только не должен никому платить за постой, но и сам сможет собирать налоги с жителей и посетителей своей крепости.

Оплата постоя наёмников составляет 1 золотую монету за день.

Оружие ближнего боя

Вы можете купить высококачественную и превосходную версию оружия из таблицы (кроме дубины).
Высококачественное оружие стоит в 10 раз дороже и даёт бонус «+1» к попаданию

Превосходное оружие стоит в 100 раз дороже и даёт бонус «+1» к попаданию и «+1» к повреждению

^ - двуручное

* - можно использовать из второго ряда

Оружие, доступное магу:

Оружие	Урон	Вес	Цена, зм
Кинжал	d4	2	3
Посох ^	d6	5	2

Оружие, доступное клирику:

Оружие	Урон	Вес	Цена, зм
Посох ^	d6	5	2
Дубина	d6	15	-
Булава	d6	10	12
Боевой молот ^	d8	15	15

Оружие, доступное вору:

Оружие	Урон	Вес	Цена, зм
Кинжал	d4	2	3
Дубина	d6	15	-
Короткий меч	d6	10	8
Топор (можно метать)	d6	5	10
Булава	d8	10	12
Длинный меч	d8	10	10

Оружие, доступное воину:

Оружие	Урон	Вес	Цена, зм
Кинжал	d4	2	3
Посох ^	d6	5	2
Дубина	d6	15	-
Короткий меч	d6	10	8
Копьё * ^	d6	10	10
Топор (можно метать)	d6	5	10
Булава	d8	10	12
Длинный меч	d8	10	10
Боевой молот ^	d8	15	15
Алебарда * ^	d10	15	12
Секира ^	d12	20	15
Двуручный меч ^	2d6	15	20

Оружие дальнего боя

Оружие, доступное магу:

Оружие	Урон	Скорость стрельбы*	Дальность**	Вес	Цена, зм
Праща	d4	1	30 футов	1	2
Камни для пращи (20 шт)	-	-	-	1	1

Оружие, доступное вору и воину:

Оружие	Урон	Скорость стрельбы*	Дальность**	Вес	Цена, зм
Праща	d4	1	30 футов	1	2
Топор (можно метать)	d6	1	30 футов	5	10
Лук, короткий	d6	2	50 футов	5	25
Лук, длинный	d8	2	70 футов	10	40
Арбалет, лёгкий	d8	1	60 футов	5	15
Арбалет, тяжёлый	d10	1/2	80 футов	10	25
Камни для пращи (20 шт)	-	-	-	1	1
Стрелы (20 шт)	-	-	-	1	5
Стрела, серебряная	-	-	-	1	5
Арбалетные болты (30 шт)	-	-	-	5	5

*определяет, сколько раз в раунд можно выстрелить (больше 1 раза в раунд может выстрелить только воин, использующий особенность класса «боевая ярость»).

**в пределах дальности (табличное значение) оружие стреляет с бонусом «+2» к попаданию, когда табличная дальность превышена вдвое - с бонусом «+1», втрое и дальше - без преимуществ

Доспехи*

Доспех	Бонус к КД	Вес	Цена, зм
Кожаный	+2	25	15
Кольчуга	+4	50	30
Латы	+5	75	50
Щит	+1	10	10

* Вору доступен только кожаный доспех, маг доспехи не носит.

Расчёт класса доспеха (КД)

Чтобы вычислить класс доспеха, нужно руководствоваться следующим правилом: персонаж без доспеха имеет КД равный 10. Высокая ловкость (15+) увеличивает КД на единицу, низкая (6-) – уменьшает на единицу. Доспехи увеличивают это число, и в персонажа становится сложнее попасть. Чтобы вычислить класс брони персонажа, нужно прибавить к своему КД бонус из таблицы слева.

Примеры предметов для закупки

Снаряжение исследователя:

Предмет	Цена, зм
Верёвка (100 футов)	2
Десятифутовый шест	1
Стальные колышки (12 шт)	1
Крюк-кошка	5
Ломик	5
Лопата	5
Молоток	2

Контейнеры:

Предмет	Цена, зм
Рюкзак (вместимостью 30 фунтов)	5
Заплечный мешок (вместимостью 15 фунтов)	1

Источники света:

Предмет	Цена, зм
Факелы (6)	1
Свечи (12)	1
Лампа	10
Масло (для лампы), фляга	2
Огниво	5

Еда:

Предмет	Цена, зм
Паёк, обычный (на день) <i>Испортится через 3 дня</i>	1
Паёк, непортящийся (на день)	3
Бурдюк с дневным запасом воды	1
Бутылка вина	1

Классовые предметы:

Предмет	Цена, зм
Воровские инструменты	25
Книга заклинаний (пустая)	25
Священный символ, деревянный	2
Священный символ, серебряный	25

Разное:

Предмет	Цена, зм
Стальное зеркальце	5
Пузырёк святой воды	25
Палатка	20
Спальник	2
Тёплое одеяло	1
Тубус (для свитков и карты)	3
Навесной замок и ключ	30
Десятифутовая цепь	10

Примечание

Данные списки не являются закрытыми. Игрокам можно (и даже нужно) придумывать и заявлять для покупки всё, что может показаться им полезным.

Игроки и рефери могут определить стоимость желаемого предмета, выбрав категорию его стоимости и бросив кости:

Категория предмета	Цена, зм
Дешёвый, общедоступный	d10
Средний, качественный	d10*10
Дорогой, редкий, вычурный	d10*100

Средства передвижения

Грузовые	Цена, зм	Грузоподъёмность, фнт	Боевые	Цена, зм	Грузоподъёмность, фнт
Мул	20	150 *	Галера / драккар	15,000	20,000
Лошадь	60	300 *	Боевой корабль	30,000	40,000
Седло и седельные сумки**	35	50	Конский доспех (КД +3, весит 75 фнт)	320	-
Телега**	80	300	Боевой конь	200	200
Крытый фургон**	160	600			
Плот	40	1,500			
Лодка	100	3,000			
Грузовой корабль	10,000	60,000			

О скорости кораблей и количестве экипажа на них можно прочесть в главе 4.

* Скорость лошади и мула до превышения указанной грузоподъёмности составляют 12. После превышения – уменьшаются до 6. Классы доспеха верховых животных равняются 12 (18 у боевого коня), а кости хитов – 2 (3 у боевого коня).

** Грузоподъёмность телеги / фургона и седельных сумок складывается с грузоподъёмностью мула / лошади, при этом скорость передвижения телеги и фургона составляет 9 до превышения суммарной грузоподъёмности и 6 после превышения.

Наёмники

Приключенцам могут понадобиться помощники для сражений с чудовищами или переноски сокровищ и припасов. Таких помощников можно найти за деньги. Еда и ночлег наёмников оплачиваются отдельно. Стартовое оружие и броню наёмника-воина определяет рефери. При найме рефери определяет и фиксирует лояльность наёмника (с.26).

Тип наёмника	Недельная оплата, зм
Слуга / факелоносец	2
Воин	5

Специалисты

Плата указана за неделю оказания услуг.

Тип наёмника	Оплата, зм	Тип наёмника	Оплата, зм
Алхимик	250	Моряк	3
Ассасин	500	Приручитель диких животных	125
Инженер	200	Расшифровщик карт	300
Кучер	2	Учёный	500
Капитан корабля	75	Шпион	125

Глава 4. Как играть в игру

Навыки игрока

Если вы взглянете на получившийся лист персонажа, то обнаружите, что он весьма минималистичен. Он не изобилует разнообразными навыками и модификаторами, которые могли бы описать на языке игровой механики насколько ваш персонаж хорошо разгадывает загадки или убалтывает городскую стражу.

Не так много задач в игре можно решить броском костей (ниже эти ситуации описаны), и такое решение зачастую требует времени, которое очень ценится в этой игре. Большинство же сложных ситуаций игрокам предлагается решать, используя собственную изобретательность и находчивость.

Начало приключения

После того как персонажи созданы, слово даёт рефери, который говорит, где начинается приключение, и что сейчас видят игроки. Игра может начаться в деревне, в населённом богатом городе, похожем на ежа из-за башен и храмов, в таверне, может — у врат древнего захоронения. После этого управление переходит в руки игроков, и они сами решают, что делают персонажи, спускаются ли они вниз по лестнице, нападают ли на дракона, разговаривают ли между собой и с персонажами рефери и т. п.

Рефери описывает результаты: лестница приводит к древней могиле, дракон бьёт в ответ и т. д. Правила ниже помогут определять течение и исход таких событий как сражения, получение опыта, перемещение, исцеление, смерти и прочих необходимых для игры. Заявки, не покрытые правилами, решаются рефери «на месте» или приводят к созданию домашних правил.

Как заработать опыт?

Персонажи получают **очки опыта (XP)** за победы в сражениях и растрату в *безопасном месте добытых на приключении сокровищ*. Под растратой понимается любая трата, не приводящая к каким-либо выгодам — кутёж в трактире, безвозмездные пожертвования, проигрыш в азартной игре — всё, на что хватит фантазии.

При накоплении достаточного количества опыта происходит повышение уровня. Награда за сокровища рассчитывается по правилу **«1 золотая монета = 1 очко опыта»**. Опыт от сокровищ получает растративший, поэтому игроки могут, к примеру, отдать всё полученное на приключении кому-то одному, чтобы он получил весь опыт.

Почему опыт даётся за золото, и при том только добытое на приключении? Это удобная абстракция, демонстрирующая, как персонажи приобретают опыт от исследований и невзгод во время добычи сокровищ. Каждая монета — показатель проявленной смекалки. Если давать опыт только за победы над врагом — никак не получится наградить смышлённую группу, которая использовала хитрость, скрытность, обманы и трюки для того, чтобы обмануть дракона и забрать всё его золото. Но опыт за победу над монстрами всё же даётся. Каждая кость хитов побеждённого монстра приносит 100 очков опыта, причём опыт за монстров всегда делится равномерно между персонажами. Обратите внимание, что персонаж не может получить больше одного уровня за игровую встречу — у него всегда будет как минимум 1 очко опыта до следующего уровня, а весь «лишний» опыт будет исчезать.

Высокая смертность

По началу ваши персонажи могут часто умирать. Это нормальный процесс обучения игре (или результат невезения), и с каждой смертью персонажа вы как игрок должны делать выводы и учиться чему-то новому.

При этом если стиль вашей кампании это позволяет – новый персонаж может просто появиться из-за угла. Однако более традиционным вариантом является взятие управления одним из наёмников (если его наниматель не против), который становится классовым персонажем, либо поход партии в ближайшие обжитые селения чтобы «встретить» нового персонажа там.

Завещание

Во время приключений везучие персонажи постепенно будут накапливать богатство. Уходя на приключение, каждый персонаж может объявить своего наследника, оставить ему свои ценности и продолжить игру за него в случае смерти персонажа. Эта операция обойдётся в 10% сокровищ (оплата налогов).

Что будет после 10 уровня?

В этой игре большинство обывателей — персонажи 0 уровня с 1d6 хитов. Персонаж 1 уровня обладает бóльшим опытом, персонажи 3-7 уровня — это известные герои, а добравшиеся до 8-10 уровня — легендарные личности вроде Конана или Джона Картера.

Те, кто забирается выше 10 уровня являются крайне целеустремлёнными (вплоть до одержимости) личностями. Получение подобной мощи всегда требует тех или иных жертв, и обычно связано с магией или сверхъестественными силами (к примеру, становление личом). Другими словами, 10 уровень определяет условный «лимит для смертного», а те, кто хотят большего должны перейти барьер смертности, рискуя при этом своей человечностью. Не случайно существует столько историй про безумных архимагов или одержимых демонами антигероев, которые заплатили за свои силы ужасную цену.

После 10 уровня персонажи могут уйти в отставку и стать видными политическими фигурами под руководством рефери, а игрок может создать нового персонажа. Если группа всё же решила играть дальше – рефери придётся прикинуть нужное количество опыта для перехода на более высокие уровни и создать новые заклинания и врагов.

Организация партии

Численность

Идеальный размер партии — от 4 до 8 персонажей. Этого достаточно чтобы справиться с испытаниями по ходу приключений, но не так много, чтобы партия стала неорганизованной. Если игроков недостаточно, то персонажи могут нанять наёмников.

Разносторонность

Хорошая партия состоит из авантюристов различных классов. Персонажи, специализирующиеся на сражениях, важны для защиты группы от опасностей, тогда как классы, владеющие магией и особыми навыками, помогут разобраться с различными препятствиями во время приключений.

Ресурсы

В поход важно идти подготовленным — за каждый день без еды или сна персонаж получает штраф «-1» к броскам попадания и урона, а через неделю без еды умирает. Если в подземелье у группы вдруг кончилось освещение — шансы выбраться оттуда живыми приближаются к нулю.

Боевой порядок

Во время приключения партия перемещается в **боевом порядке**. Боевой порядок — это строй, которым перемещается группа. При составлении боевого порядка определяется, кто будет защищать партию спереди, кто прикроет тылы, куда группа поставит выючных животных и факелоносца, и на какое расстояние вперёд выпустит разведчика. В открытой местности персонажи могут формировать любой боевой порядок, но в подземельях типичная ширина коридоров в 10 футов не даёт идти

в одном ряду более чем 2 приключенцам. Пока игроки не заявляют обратного — все действия и перемещения они совершают согласно боевому порядку (заявка «мы открываем дверь» приводит к тому, что дверь откроет персонаж, стоящий в боевом порядке первым). Если вы хотите изменить боевой порядок, (временно выйти вперёд для разведки или для осмотра подозрительной двери) — об этом нужно заявить отдельно.

Представитель

Игроки могут выбрать одного из их числа в роли представителя партии. Этот игрок будет ответственен за уведомление рефери о действиях и движении партии. Наличие этой роли позволяет ускорить процесс игры, в которой участвует большое количество игроков и обеспечить при этом участие в ней всех собравшихся за столом. Представитель помогает принимать группе окончательное решение в спорных ситуациях. В игровых группах с малым количеством игроков представитель может и не выявиться.

Картограф

Картограф — это игрок, который зарисовывает описываемые рефери в процессе игры локации. Посещаемые игровой группой подземелья, городские улочки или дикие места могут быть довольно запутанными, поэтому хоть эта роль и не обязательна — с картографом в команде ориентироваться и принимать осознанные решения о том куда отправиться дальше будет проще (а без карты можно и заблудиться!)

Рефери не рекомендуется рисовать за игроков и тем более выкладывать перед ними готовую карту.

Исследование подземелий

В этой игре подземельем называется любое подземное пространство – будь то рукотворное сооружение или естественная пещера.

Время

Когда персонажи находятся в подземелье – рефери должен тщательно отслеживать внутриигровое время. Для удобства во время исследования подземелий время разбивается на десятиминутные отрезки, именуемые **ходами**. За один ход персонаж может преодолеть расстояние, соответствующее своей скорости, умноженной на 10 футов.

Обыск области 10x10 футов, проверка вором предмета на ловушки или набивание мешков сокровищами обычно занимают 1 ход. Рефери может решить, что определённое действие занимает меньше или больше времени.

Во время боя время начинает измеряться **раундами**, равными 1 минуте.

Передвижение и дистанция

Скорость рассчитывается в десятках футов в ход по таблице в соответствии с загруженностью персонажа. По умолчанию группа в боевом порядке движется со скоростью самого медленного персонажа, если не разделяется на части.

Загруженность, фнт	Скорость x 10фт
0—75	12
76—100	9
101—150	6
151—300	3

1 фут = 30 сантиметров

Бег обычно используется при попытках убежать от кого-то или добраться куда-то побыстрее, но на бегу нельзя картографировать, а при случайной встрече бегущую партию автоматически застают всраспloh. Боевая скорость используется в сражении, когда время делят на минутные раунды, а не ходы. Крадучись передвигаются воры, когда пытаются быть незаметными.

Вид движения	Скорость
Красться	Половина
Обычное	Обычная
Бег	Удвоенная
В бою	Треть

К примеру, персонаж, переносящий 70 фунтов, может за 10 минут пройти 120 футов, пробежать 240 футов или прокрасться 60 футов. За боевой раунд этот персонаж сможет преодолеть 40 футов. При этом скорость в 120 футов (или 40 метров) за 10 минут может показаться очень маленькой, но она включает в себя осторожное исследование, внимательное картографирование подземелья и попытки делать все свои действия тихо и не привлекая внимания обитателей мрачных неизведанных коридоров.

Привал

Исследование подземелий – непростая работа. Таскание на себе тяжестей, попытки заметить ловушку или секретный проход и смертельные битвы очень выматывают, поэтому персонажи должны проводить **1 ход в каждом часу** (не обязательно последний) отдыхая. Поиски секретных проходов, подслушивание у дверей или использование заклинаний не считаются отдыхом. Если персонажи идут без отдыха – они получают «-1» к броскам попадания и урона за каждый час такого пути (чтобы снять этот эффект необходимо отдыхать количество ходов равное количеству часов без отдыха).

Свет

Пока рефери не описывает обратного – подземелья затянuty непроглядной тьмой. Факела и лампы рассекают тьму на 30 футов во все стороны. Факел горит 1 час (шесть ходов), а лампа сжигает флягу масла за четыре часа (24 хода). Важно отслеживать кто несёт источник освещения: персонаж не может, к примеру, нести зажжённый факел, меч и щит. Все чудовища прекрасно видят в полной тьме, если не зачарованы игроками или не являются частью игровой группы.

Двери в подземельях

Двери подземелий огромные, древние и тяжёлые, и даже если на них нет замков - их бывает очень сложно открыть. Персонажи открывают застрявшие двери с шансом 2-из-6 (с применением модификатора силы). Распахнутая таким образом дверь может застать врасплох монстров, находящихся за ней, однако проваленная попытка, наоборот, даст созданиям за дверью всё понять и подготовиться к битве.

Оставленные позади открытые двери в скором времени захлопываются обратно обитателями подземелий или сквозняками. Чудовища открывают двери, не заблокированные персонажами без сложностей и проверок.

Попытка выломать дверь силой занимает 1 ход.

Подслушивание под дверью

Персонаж успешно подслушивает с шансом 1-из-6. Успех значит, что персонаж услышал звук (если он есть за дверью), но не обязательно тут же в деталях понял, кто или что его издаёт. Бросок совершается рефери в тайне от игроков. Попытка подслушивания под дверью занимает 1 ход.

Тайные двери

Бросков кубика не требуется если игроки в достаточной форме объясняют, что они делают чтобы найти тайный проход или ловушку. К примеру, если сдвиг кирпича на стене приводит к открытию прохода, то заявки «я осматриваю кирпичи на северной стене в поисках чего-нибудь необычного» достаточно для нахождения прохода. А вот заявка «я обыскиваю северную стену в поисках тайного прохода» может привести к тому, что рефери решит исход броском кубика.

Персонажи могут заявить обыскивание области вокруг на предмет секретных дверей. При этом каждый персонаж за 10 минут может обыскать область не больше 10х10 футов. При этом дверь (при её наличии) обнаружится с шансом 2-из-6 (ведущий делает бросок втайне от игроков). Тайный проход можно заметить и просто проходя мимо (не во время бега) с шансом 1-из-6.

Ловушки

Большинство ловушек срабатывает с шансом 2-из-6 даже если партия активировала

механизм. Правила по обнаружению ловушек идентичны правилам по обнаружению потайных дверей.

Наёмники

Наёмники – это неигровые персонажи, которые сопровождают партию в походах за деньги. Наёмники – не просто болванчики, которых можно отправлять на смерть. Это опытные люди, которые готовы помогать своему нанимателю мечом и советом, но на бессмысленную смерть они не пойдут. Чтобы нанять наёмника игроку нужно спрашивать в людных местах или развесить объявления, а рефери скажет кто в этом месте сейчас готов присоединиться к группе. При этом слава партии в этих краях и размер поселения могут оказывать своё влияние.

Наёмники-воины и наёмники-слуги представляют собой персонажей 1 уровня и не могут получать опыт.

Лояльность

Когда персонаж нанимает наёмника – рефери совершает скрытую проверку его лояльности броском 3d6, применяя модификатор харизмы нанимателя. Со временем лояльность наёмника может изменяться в зависимости от срока службы, обращения, регулярности оплаты и изменения славы нанимателя!

Лояльность влияет на проверки боевого духа (с.29).

Лояльность	Модификатор к следующей проверке боевого духа
3	×
4—5	-2
6—9	-1
9—12	-
13—15	+1
16-17	+2
18	★

× - предаст/бросит при первой возможности

★ – безоговорочная преданность, в будущем проверки боевого духа наёмника не требуются

Случайные встречи в подземелье

Было бы глупо полагать, что обитатели подземья будут просто сидеть и ждать приключенцев. Они патрулируют коридоры и занимаются своими делами, имея при этом шанс наткнуться на бродящих по их дому незваных гостей.

Проверки на случайные встречи

Проверки на случайную встречу обычно совершаются скрытным броском рефери в конце каждого хода. Обычно случайная встреча с обитателями подземья происходит с шансом 1-из-6. Рефери может изменять шансы и частоту проверок.

Расстояние до врага

Если ни одну из сторон не застали врасплох — расстояние между группами в начале встречи составит $3d4 \times 10$ футов. При этом рефери может спланировать действия обитателей подземья прежде, чем они покажутся.

Если хотя бы одну из сторон застали врасплох — встреча произойдёт, когда чудовища окажутся освещены факелами партии.

Реакция

Если рефери сомневается насчёт реакции встреченных обитателей — он может определить её по таблице реакции. На проверку могут оказывать влияние модификаторы харизмы, взятки персонажей, различия в мировоззрении и т.д.

Нежить, завидев группу, сразу идёт её атаковать.

Реакция врагов	
2d6	Реакция
2	Враждебная, атакует
3-4	Недружелюбная, может напасть
5-9	Нейтральная, сомневается
10-11	Безразличная, не заинтересован
12	Дружелюбная, может помочь

Побег

Если врагов застали врасплох или группа увидела их на расстоянии больше 30 футов — она может заявить побег без броска инициативы, в противном случае побег заявляется как действие в боевом раунде. Враги будут преследовать группу, пока у них есть на то причины. Враги отстают если между ними и группой расстояние больше, чем то которое враг может преодолеть за один ход. Если группа забегаёт в дверь, на лестницу или за поворот — враг отстанет с шансом 2-из-6.

Разумных монстров можно отвлечь брошенными ценностями (прекратят погоню с шансом 2-из-6), животных — едой (прекратят погоню с шансом 4-из-6).

Сделки и договоры

Некоторых сражений с разумными врагами можно избежать, договорившись с ними. Если враг превосходит числом — хорошим решением может быть избежать боя (или хотя бы отложить его до лучших обстоятельств).

Сражения

Во время боя время измеряется **раундами**, равными 1 минуте.

Когда игроки встречают врагов, порядок событий определяется так:

Рефери определяет, застал ли кто-то кого-то врасплох (сторону застают врасплох с шансом 2-из-6). Если сторону застали врасплох, противник получает возможность действовать или ударить вне очереди с модификатором попадания «+2».

1. Броском 1d6 определяется инициатива каждой стороны (за врагов бросает рефери, за персонажей – один из игроков). Одинаковые значения перебрасываются.
2. Выигравшие инициативу ходят первыми. При этом порядок действий следующий:
 - 2.1. Все, кто может и хочет использовать *заготовленное* заклинание – колдуют
 - 2.2. Все, кто может и хочет *заготовить* заклинание на следующий раунд – заготавливают
 - 2.3. Все, кто может и хочет атаковать в дальнем бою (и при этом не колдовали и не заготавливали заклинание) – атакуют
 - 2.4. Все, кто может и хочет двигаться (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание и не атаковали в дальнем бою) – двигаются
 - 2.5. Все, кто хотят сделать что-то (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание и не атаковали в дальнем бою) – делают что-то, при этом если персонаж двигался, то он может сделать далеко не всё
 - 2.6. Все, кто хотят атаковать в ближнем бою (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание, не атаковали в дальнем бою, не делали что-то) – атакуют
 - 2.7. Все, кто хотят спрятаться за укрытием (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание, не атаковали в дальнем бою, не двигались и не делали что-то) – прячутся за укрытием, если таковое есть
3. Ходит вторая сторона.
4. Если бой не закончился, определяется очерёдность для следующего раунда.

Если с каждой стороны участвует множество бойцов – стоит воспользоваться правилами по массовым сражениям, которые описаны ниже.

Ближний бой

В ближнем бою можно бить оружием ближнего боя, удерживаемым в руке. Находящимися в ближнем бою считаются персонажи в десяти футах друг от друга или ближе.

Дальний бой

Дальней атакой считается выстрел или метание. Когда рядом со стрелком находится враг – он не может стрелять. При выстреле в противника, с которым в данный момент в ближнем бою дерётся ваш союзник с шансом 1-из-6 ваш снаряд полетит в союзника!

Бросок на попадание

При ударе или выстреле игрок бросает d20 и добавляет/вычитает модификаторы от чар, артефактов или уровня персонажа (см. таблицы классов в Главе 2). Если полученное число выше класса доспеха противника – удар настигает цель. Если удар успешен - он наносит урон, то есть бросается кость, соответствующая урону данного оружия, и добавляются все модификаторы при наличии таковых. Полученное число вычитается из хит-пойнтов жертвы.

Обратите внимание, что все классы получают штраф на попадание в ближнем бою (сила) и дальнем бою (ловкость) при отрицательном модификаторе соответствующей характеристики. Также все классы получают штраф к урону в ближнем бою при отрицательном модификаторе силы, минимальный урон: «1».

Модификатор к попаданию врага

Враги добавляют значение своей кости хитов к броску попадания, однако рефери не называет этот модификатор. К примеру, противник 5 уровня, выбросивший «6» на d20, попадёт по персонажам без доспеха (КД = 10).

Урон и смерть

Когда персонаж или чудовище получает урон, это число вычитается из его хит-пойнтов. При нуле хит-пойнтов наступает смерть.

Лечение

Помимо использования артефактов и чар, раны со временем проходят сами: 1 хит-пойнт за день непрерывного отдыха в постельном режиме.

Боевой дух

Боевой дух – характеристика врагов и наёмников игровой группы. Если в бою сторона теряет лидера или более половины бойцов – совершается проверка её боевого духа. При этом некоторые враги (безумцы или нежить) всегда сражаются до уничтожения. Наёмники дополнительно совершают проверку боевого духа когда оказываются в опасности вне боя, когда убит их наниматель, когда у них в руках оказывается много сокровищ и т.п. К проверкам боевого духа наёмников применяется модификатор лояльности.

2d6	Реакция
2-	Попытка сдаться, мольба о пощаде, предательство
3—5	Побег, иступление, требование поднять жалование
6—8	Тактическое отступление, перегруппировка
9—11	Перегруппировка, желание сразиться / двигаться дальше
12+	Самопожертвование, услуга или подарок нанимателю

Невидимые противники

Если вы не видите противника, но примерно понимаете его расположение, то можно попытаться в него попасть с модификатором «-4» к броску попадания. Если невидимость используют персонажи – нужно помнить, что чудовища с развитым нюхом или слухом, а также те, чья кость хитов превышает «6» иногда могут их почуять (вероятность определит рефери).

Масло

Подожжённое масло будет гореть два боевых раунда в области 10 x 10 футов, нанося d6 урона при попадании по классу доспеха, который определяет рефери в зависимости от размера жертвы (чем жертва больше – тем проще в неё попасть).

Исследование дикой местности

Рефери заранее подготовит местность вокруг стартовой локации приключения. Процесс исследования дикой местности во многом схож с исследованием подземелий. Основные процедуры будут описаны ниже.

Передвижение и дистанция

При исследовании дикой местности стоит принимать свою скорость (и общую скорость группы) как «мили в день» (под днём понимается 8 часов пути).

В случае необходимости перейти в 10-минутные ходы скорость следует понимать как «ярды в ход x 10».

Загруженность, фнт	Скорость
0—75	12
76—100	9
101—150	6
151—300	3

Используя форсированный марш, группа может передвигаться вдвое быстрее, но при этом не может картографировать и рискует чаще встречать противников и оказываться гарантированно пойманной врасплох перед боем.

Боевая скорость высчитывается как «(скорость / 3) × 10 ярдов»

Памятка для перехода из метрической в имперскую систему мер

1 ярд = 3 фута

1 миля = 1,760 ярдов = 5,280 футов

1 ярд = 0,9 метра

1 миля = 1,6 километров

Вид движения	Скорость
Перемещение по горам, болотам, джунглям и пустыням	Половина
Обычное	Обычная
Форсированный марш	Удвоенная
В бою	Треть

К примеру, персонаж, переносящий 70 фунтов, за день пути может преодолеть 12 миль обычным маршем, 6 миль по бездорожью, 24 мили форсированным маршем или 12 миль форсированным маршем по бездорожью. За боевой раунд этот персонаж сможет преодолеть 40 ярдов, за десятиминутный ход – 120 ярдов. При этом скорость в 12 миль в день может показаться очень маленькой, но она включает в себя осторожное исследование, внимательное картографирование окрестностей и огибание географических особенностей местности.

Скорости тяжелых животных и перемещаемых ими телег и фургонов указаны в главе 3.

Ходы

При исследовании дикой местности роль десятиминутных ходов берут на себя целые дни пути. Однако в отличие от подземелий, комплексные заявки не обязательно потратят ход персонажей. К примеру, группа, потратившая 2 из 8 «активных» часов дня на исследование обнаруженной пещеры, всё ещё может передвигаться, но пройдёт в этот день на $\frac{1}{4}$ меньше.

Привал

Во время исследования дикой местности персонажи должны проводить **1 день в неделю** (не обязательно последний) отдыхая. Поиски еды, охота, прогулки до ближайшего холмика и разведка близлежащих территорий не считаются отдыхом. Если персонажи идут без отдыха – они получают «-1» к броскам попадания и урона за каждую неделю такого пути (чтобы снять этот эффект необходимо отдыхать количество дней равное количеству недель без отдыха).

Охота и собирательство

Во время исследования дикой местности партия может попытаться восстановить запасы провизии охотой или собирательством. Охотой или собирательством нельзя заниматься, перемещаясь форсированным маршем или находясь в болотах.

Собирательство заставляет группу идти со скоростью на $\frac{1}{3}$ меньше обычной и с шансом 2-из-6 группе удастся собрать достаточное количество ягод, корней и орехов чтобы продержаться ещё 1 день.

Охотой заниматься на ходу нельзя, и она занимает целый день. Охотиться можно только используя оружие дальнего боя и заклинания. За день охоты вся группа гарантированно прокормится собирательством, а с шансом 2-из-6 каждый охотник дополнительно добудет мяса, эквивалентного 1d4 рациям.

Блуждание и случайные встречи в дикой местности

В дикой местности вы можете заблудиться. Пока вы идёте вдоль реки или прямо по дороге – вы не потеряетесь, но без явных ориентиров группа может сбиться с пути. Если группа сбивается с пути – она начинает постепенно отклоняться от своего первоначального направления (например, при движении на север может начать смещаться на северо-запад). При этом шансы сбиться с пути и встретить кого-то зависят от типа местности:

Тип местности	Скорость	Шансы сбиться с пути	Шансы случайной встречи
Равнина	1	1-из-6	1-из-6
Лес	$\frac{1}{2}$	2-из-6	2-из-6
Вдоль реки или дороги	1	-	2-из-6
Джунгли, болота	$\frac{1}{3}$	4-из-6	3-из-6
Холмы, горы	$\frac{1}{3}$	3-из-6	2-из-6
Пустыня, снега	$\frac{1}{2}$	4-из-6	3-из-6
Обитаемые места*	1	-	1-из-6

*в радиусе $6 \times (d6 / 3)$ миль от деревни, крепости или города

Как и в подземельях, в дикой местности происходят случайные встречи с её обитателями. Проверка на случайную встречу совершается рефери каждый день, проведённый в одном типе местности и каждый раз, когда изменяется тип местности, в котором находятся персонажи. К примеру, группа идёт от города до близлежащего леса (шанс случайной встречи 1-из-6), пересекает границу леса (шанс случайной встречи 2-из-6) – значит, за этот день могут произойти 2 случайные встречи. Далее группа два дня идёт через лес (шанс случайной встречи 1-из-6, может произойти 1 случайная встреча в день). На следующий день полудню группа выходит из леса в болото (шанс случайной встречи 3-из-6) – и в этот день снова могут произойти две случайные встречи.

Расстояние до врага

Если хотя бы одну из сторон застали врасплох – встреча произойдёт, когда между группами будет $d4 \times 10$ ярдов. Если ни одну из сторон не застали врасплох – расстояние между группами в начале встречи составит $3d4 \times 10$ ярдов.

Реакция

В дикой местности применимы те же правила по реакции монстров, что и в подземельях.

Побег

Если партия застала встреченных существ врасплох – она может разорвать дистанцию и избежать случайной встречи. Если ни одну из сторон врасплох не застали – возможность сбежать зависит от размера столкнувшихся групп. Побег заявляется до боевого раунда, при провале в данный раунд действуют только персонажи ведущего.

Если численность персонажей вчетверо меньше численности встреченных существ – шансы сбежать составляют 4-из-6, вдвое меньше – 3-из-6, равна численности – 2-из-6, превосходит по размеру или партию застали врасплох – 1-из-6. Если случайная встреча произошла ночью, в тумане, под дождём, в густом лесу или при любых других условиях, формирующих **плохую видимость** – шансы сбежать повышаются на 1-из-6 (общий шанс не может превышать 5-из-6).

Погоня

Если завязалась погоня – группа бросает 1d6 в соответствии с описанными выше шансами. При провале группу догоняют недалеко от места, где погоня началась. При успехе группа перемещается на 5 миль в указанную сторону, и с шансом 50% погоня завершается. Если враги продолжают преследовать группу – процедура повторяется, пока враги не отстанут или не догонят группу.

Во время погони нельзя картографировать. После погони (неважно, как она закончится) обоим группам необходимо отдыхать в течение дня, а персонажи считаются заблудившимися при определении шансов дальнейших случайных встреч.

Исследование городов

В вашей кампании город может быть как временной базой для пополнения ресурсов и восстановления между походами, так и главным объектом для исследования.

Город как база и магазин

В первом случае составление подробной карты не предполагается – персонажи просто делают крупные заявки («ищем таверну», «пытаемся узнать, предлагает ли кто работу»), а рефери их разрешает. Если игрокам нужно какое-то место – они могут найти его за время от 10 минут до часа (если заявка в рамках разумного, а город достаточно большой). Кроме того, в это время возможна случайная городская встреча. После нахождения какого-то места добраться до него можно за 10 минут без случайных столкновений.

Реакция

При общении с горожанами (попытка узнать дорогу или спросить совета) определяется его реакция (применимы модификаторы харизмы и бонусы за взятки/угрозы):

2d6	Реакция
2	Враждебная, нападает
3-4	Недружественная, может напасть
5-9	Нейтральная, сомневается
10-11	Безразличная, не заинтересован
12	Дружелюбная, может помочь

Город как среда для исследования

Если фокус кампании направлен на исследование крупного города как враждебной среды - рефери заранее подготовит его. Процесс исследования города при этом напоминает исследование дикой местности, а основные процедуры будут описаны ниже.

Передвижение и дистанция

При исследовании города стоит принимать свою скорость (и общую скорость группы) как «ярды в ход x 10».

Загруженность	Скорость
0—75 фнт.	12
76—100 фнт.	9
101—150 фнт.	6
151—300 фнт.	3

1 ярд = 3 фута

1 миля = 1,760 ярдов = 5,280 футов

1 ярд = 0,9 метра

1 миля = 1,6 километров

Используя бег, группа может передвигаться вдвое быстрее, но при этом не может картографировать и рискует оказываться

гарантированно пойманной врасплох перед боем.

Вид движения	Скорость
Обычное	Обычная
Бег	Удвоенная
В бою	Треть

К примеру, персонаж, переносащий 70 фунтов, за 10 минут пути может преодолеть 120 ярдов обычным маршем или 240 ярдов бегом. За боевой раунд этот персонаж сможет преодолеть 40 ярдов.

Ходы

При исследовании города, как и в подземельях время отсчитывается 10-минутными ходами.

Типы зданий

Входы в подземелья под городом, как и сами здания, делятся на «заметные» (всегда привлекают внимание), «незаметные» (обнаруживаются только при движении с «обычной скоростью» и «спрятанные» (обнаруживаются с шансом 1-из-4 или по заявке игроков).

Привал

Во время исследования городов персонажи должны проводить **1 день в неделю** (не обязательно последний) отдыхая. Если персонажи идут не отдыхая – они получают «-1» к броскам попадания и урона за каждую неделю в таком режиме (чтобы снять этот эффект необходимо отдохнуть количество дней равное количеству недель без отдыха).

Случайные встречи в городе

Как и в подземельях, в городе происходят случайные встречи с его обитателями. Проверка на случайную встречу, её шанс и тип определяются рефери.

Расстояние до врага

Если хотя бы одну из сторон застали врасплох – встреча произойдёт, когда между группами будет $d4 \times 10$ ярдов. Если ни одну из сторон не застали врасплох – расстояние между группами в начале встречи составит $3d4 \times 10$ ярдов.

Побег

Правила по побегу в городе идентичны правилам в дикой местности.

Погоня

Если завязалась погоня – группа бросает $1d6$ в соответствии с описанными выше шансами. При провале группу догоняют недалеко от места, где погоня началась. При успехе группа перемещается на 240 ярдов в указанную сторону, и с шансом 50% погоня завершается. Если враги продолжают преследовать группу – процедура повторяется, пока враги не отстанут или не догонят группу. Во время погони нельзя картографировать.

Морские путешествия

Путешествия по морям и рекам во многом схожи с исследованием дикой местности (разумеется, для этого понадобится судно). Средства перемещения по воде делятся на вёсельные и парусные. Вёсельные не зависят от наличия ветра, но не могут выходить в моря и океаны дальше 12 миль от берега (кроме драккаров).

Тип судна	Основной тип передвижения	Скорость *	Грузоподъёмность, фнт.	Пассажирских мест	Экипаж **
Плот	Весла	6	1,500	8	2 моряка
Лодка	Парус	9	3,000	8	2 моряка
Галера / драккар	Весла	9	20,000	15	15 гребцов, 18 морпехов
Грузовой корабль	Парус	12	60,000	25	20 моряков, 18 морпехов
Боевой корабль	Парус	15	40,000	35	30 моряков, 72 морпеха

* Указана скорость до превышения грузоподъёмности. После превышения скорость снижается на 3.

** Как и любых других наёмников, экипаж необходимо оплачивать. Моряки и гребцы просят 2 зм в неделю, морпехи – 5 зм в неделю. Морпехов нанимать необязательно, но во время абордажа они не будут лишними.

При перемещении во внутренних водах стоит принимать скорость судна как «мили в день», при перемещении в морях и океанах – как «мили x 3 / день». Парусные суда не могут передвигаться против ветра, по ветру идут с полной скоростью, а в иных случаях – с половиной своей скорости.

Все вёсельные суда имеют запасные паруса, а парусные – запасные вёсла. В экстренной ситуации можно их использовать чтобы перемещаться с половиной скорости.

Ветер

Сила и направление ветра определяется каждый день. Направление, с которого дует ветер определяется рефери.

2d6	Ветер	Модификатор скорости
2	Штиль	Невозможно плыть на парусах
3-4	Лёгкий	-3
5-9	Умеренный	0
10-11	Крепкий	+3
12	Шторм	См. ниже

Видимость

Со смотровых площадок кораблей видно на 18 миль вокруг, с палуб и судов поменьше – на 6 миль.

Отдых

Во время мореплаваний персонажи и команда должны проводить **1 день в неделю** (не обязательно последний) отдыхая. В этот день приводится в порядок судно и экипировка. Если судно идёт по воде без отдыха – все пассажиры получают «-1» к броскам попадания и урона за каждую неделю такого пути (чтобы снять этот эффект необходимо отдыхать количество дней равное количеству недель без отдыха).

Шторм

Во время шторма корабль неуправляем и его относит в случайную сторону (определяется броском рефери) на расстояние $d6 \times 3$ миль. После шторма требуется день отдыха чтобы залатать корабль.

Случайные встречи на воде

В радиусе 18 миль от дружественного порта приключенцы могут не беспокоиться о случайных встречах, но в неизведанных водах проверки на случайные встречи происходят 1 раз в день (2 раза в день если судно затерялось).

Расстояние до врага

Если хотя бы одну из сторон застали врасплох — встреча произойдёт, когда между группами будет $d4 \times 100$ ярдов (если врасплох застали партию — монстры почти всегда атакуют, всплывая как можно ближе к кораблю). Если ни одну из сторон не застали врасплох — расстояние между группами в начале встречи составит $3d4 \times 100$ ярдов.

Реакция

В морских путешествиях применимы те же правила по реакции врагов, что и в подземельях.

Морской бой

Тип судна	Кость хитов	Залпов в ход
Плот, лодка	1	-
Галера, драккар	5	1
Грузовой корабль	4	-
Боевой корабль	10	2

Урон судну наносят только залпы корабельных орудий ($2d6$ за выстрел) и заклинания. Обычные стрелы и болты не наносят урона судну, но могут ранить или убить кого-то из экипажа.

Во время боя и попыток сбежать важно учитывать скорость и направление ветра.

Абордаж

Когда корабли сближаются и начинают ближний бой на одной из палуб — пользуйтесь правилами обычных или массовых сражений.

Утопление

Половина экипажа не умеет плавать и сразу пойдёт ко дну, если окажется за бортом. Прочие утонут с шансом 1-из-6 если не успеют сбросить с себя всё тяжелее последнего кинжала (за каждую тяжёлую вещь при себе шанс увеличивается на единицу, броню мгновенно не снять).

Плавание

Те, кто прошёл проверку и не утонул, оказавшись выброшенным за борт может плыть в течение 1 дня со скоростью 3, после чего гарантированно утонет, если не достигнет суши.

Полёты

Обзаведясь ручными летающими питомцами или найдя соответствующие артефакты персонажи могут взмыть от земли и перемещаться по воздуху.

Передвижение и дистанция

Во время перемещения по воздуху ходы представляют собой дни перемещения.

Транспорт	Скорость, миль / день
Элементаль воздуха	36
Джинн	24
Взрослый дракон	24
Ковёр-самолёт	24
Гиппогриф	36
Пегас	42
Птица Рух	48

Погода

Передвигаться по воздуху можно очень быстро, но плохая погода сильно этому мешает. Направление ветра определяется броском 1d6.

2d6	Ветер	Скорость по ветру, миль / день	Скорость против ветра, миль / день
2	Штиль	Обычная	
3-4	Лёгкий	+ 3	$\frac{3}{4}$
5-9	Умеренный	+6	$\frac{1}{2}$
10-11	Крепкий	+12	$\frac{1}{4}$
12	Шторм	См. ниже	

Шторм

Передвижения во время шторма очень опасно – путешественников может ударить молния, или они могут врезаться в скалу. Тех, кого шторм застал в полёте, относит в случайную сторону на 1d6 x 6 миль, при этом путешественники получают 2d6 урона за каждые 6 миль (успешный спасбросок снижает урон вдвое).

Видимость

С высоты птичьего полёта можно осмотреться вокруг на 54 мили.

Отдых

Всем живым летающим существам (исключая элементарей и джиннов) требуется отдыхать 1 день в неделю. Драконы бодрствуют 6 недель, после чего должны спать целую неделю. Без полагающегося отдыха существо дальше не полетит.

Случайные встречи в воздухе

Проверки на случайную встречу в воздухе происходят 1 раз в день с шансом 1-из-6. Рефери может совершать проверку на случайные встречи в моменты приземлений.

Расстояние до врага

Если хотя бы одну из сторон застали врасплох – встреча произойдёт, когда между группами будет d4 x 100 ярдов (если врасплох застали партию – монстры почти всегда атакуют, внезапно появляясь из-за ближайшего облака). Если ни одну из сторон не застали врасплох – расстояние между группами в начале встречи составит 3d4 x 100 ярдов.

Реакция

В воздушных путешествиях применимы те же правила по реакции врагов, что и в подземельях.

Воздушный бой

Во время боя и попыток сбежать важно учитывать скорость и направление ветра. Любые атаки дальнего боя считаются совершёнными на максимальной дистанции оружия, броски на попадание из дальнего оружия совершаются с «-4». При попадании атакой ближнего боя по наезднику с шансом 1-из-6 при провале спасброска он упадёт на землю.

Постройка укрепления

Со временем, получая славу и влияние, персонаж может получить право построить укрепление – башню мага, воровскую гильдию, храм или крепость. Богатые персонажи могут захотеть воздвигнуть её и раньше, но для этого нужно либо получить на это разрешение местного правителя, либо строить незаконно. Решение правителя при этом может зависеть от мировоззрения, щедрости и политических взглядов персонажа. При законном строительстве персонаж обязан присягнуть хозяину земель.

Не обязательно сразу строить серьёзное оборонительное сооружение – начать можно с простой таверны или постоянного двора (которые, впрочем, рискуют подвергаться налётам).

Прежде чем начать строительство – необходимо очистить от чудовищ область в радиусе 18 миль от будущей постройки. После завершения строительства эти места будут безопасны, пока укрепление обитаемо, а хозяин оплачивает патрули. В землях вокруг полноценной крепости постепенно образуется 2d4 деревни, каждая с d4 x 100 жителями. Если хозяин крепости – персонаж 9 уровня и выше - он может собирать с каждого жителя 1 зм в месяц за защиту (клирики и воровы могут собирать дополнительную 1 зм на нужды храма/гильдии).

Материал для строительства

Материал	Цена
Дерево	Обычная
Камень	x2

Стоимость построек

Постройка	Обычная цена
Таверна	10,000
Классовая постройка	15,000
Строение	5,000
Защита	50,000

- **Таверна** позволяет принимать гостей укрепления и нанимать слуг и наёмников.

- **Классовая постройка** – строение, уникальное для каждого класса. Храм и башня позволяют клирику и магу соответственно изучать заклинания и создавать свитки вдвое быстрее обычного, тайное логово вора и застава воина могут помогать им в найме учеников и шпионов.

- **Строение** описывает стандартную цену на постройки внутри укрепления. Гильдии, жилые здания, склады – всё это описывается этой категорией. Рефери может регулировать цену в зависимости от сложности заказа.

- **Защита** – это крепостная стена, подъёмные мосты, рвы с кольями... Словом всё, что поможет назвать укрепление крепостью и держать в нём осаду, а также полностью обезопасит жителей внутри стены от набегов животных и чудовищ.

Массовые сражения

Если в игре возникает масштабная битва – кидать двадцатигранники на попадание за каждого её участника может быть очень утомительно. Правила ниже помогут справляться с масштабными битвами быстрее.

1.Разделение армий на отряды

Перед битвой необходимо чтобы количество отрядов противоборствующих сторон соответствовало друг другу. К примеру, с одной стороны выступает 1000 орков, а с другой – 200 эльфов, 400 людей и 140 дварфов тремя разными отрядами. Перед началом сражения орков необходимо разбить на 3 группы любой численности и объявить какой отряд с кем будет сражаться.

2.Определение боевого рейтинга отряда (БРО)

Определите боевой рейтинг отряда по таблицам и **добавьте** к нему **максимальный тип урона**, который может нанести самый многочисленный тип бойцов в отряде

Средний уровень (кость хитов) в отряде	Боевой рейтинг отряда	Наличие в отряде...	Бонус к боевому рейтингу отряда
Меньше 1	20	Лучников	+10
1-2	30	Заклинателей	+10
3-4	40	Магических созданий	+10
5-6	55	Летающих созданий	+10
7-8	65		
9 и более	80		

3. Определение бонусов к БРО

3.1. Превосходство числом

Отряд, превосходящий врага числом, получает бонус в соответствии с тем, в какое количество раз он его превосходит:

Численное превосходство	Бонус превосходящего отряда	Численное превосходство	Бонус превосходящего отряда
В 2 раза	+30	В 8-10 раз	+100
В 3 раза	+45	В 11-15 раз	+110
В 4 раза	+60	В 16-20 раз	+120
В 5 раз	+70	В 21-30 раз	+130
В 6 раз	+80	В 31-40 раз	+140
В 7 раз	+90	В 40+ раз	+150

3.2. Боевой дух

Условия	Бонус
Отряд – главная сила армии	+10
Отряд уже побеждал такого врага	+10
Недавно сопровождающие отряды разбили	-10

3.4. Ландшафт

Условия	Бонус
Стоит выше оппонента	+20
Передвигается верхом в горах или холмах	-20
Снег или пустыня	-10
Болото	-20
Отряд защищается в горах или поселении	+20
Отряд защищается в ущелье или на мосту	+50

3.5. Осады крепостей

Данные бонусы относятся только к защищённым крепостям.

Условия	Бонус
Отряд защищается в крепости	+70
Каждый месяц нахождения отряда под осадой в крепости	-20
Использование атакой лестниц, баллист и пр.	+20
Использование защитой котлов с маслом, требушетов и пр.	+20

3.3. Окружение

Место для битвы...	Бонус
Крайне привычно	+25
Крайне непривычно	-25
Бой идёт ночью, а отряд видит в темноте	+20

3.6. Иммуниетет

Невосприимчивость к вражеским атакам (к примеру, сопротивление горгулий и призраков обычному оружию). Отряд может получить только 1 бонус.

Условия	Бонус
Отряд неуязвим для атак 80% врага	+50
Хотя бы 1% отряда имеет иммунитет к атакам врага	+50
Отряд полностью невосприимчив к отрядам врага	+150

3.7. Усталость

Условия	Бонус
Отряд сражался на этой неделе	-10
Отряд сражался сегодня или вчера	-30

4. Битва и её результаты

После того как все бонусы посчитаны, представители сторон бросают 1d100 и добавляют к броску итоговый БРО. Получивший большее число – победитель, а разница в бросках определяет последствия. После разрешения битвы проигравшие отряды отступают с поля боя, а победители с обеих сторон могут продолжать сражение между собой, догонять отступающих чтобы добить их или взять в плен (см. правила по погоне в соответствующей локации), либо разойтись / удерживать захваченную точку.

Разница бросков	Потери победителя	Потери проигравшего
1-15	0	15%
16-30	10%	25%
31-50	20%	35%
51-80	25%	55%
81-100	5%	40%
101-150	15%	70%
151+	10%	100%

Глава 5. Заклинания и волшебство

Использование заклинаний

Только клирики и маги могут использовать **заклинания**. Каждое утро маг и клирик должны потратить час на **заготовку** заклинаний, которые будут использовать в течение дня (количество и круг заклинаний определяет соответствующая таблица в описании класса). Клирику доступны все заклинания соответствующих кругов, маг же заготавливает лишь заклинания, записанные в его книге заклинаний. Перед использованием заготовленное заклинание нужно **запомнить**. Если делать это в бою – это займёт боевой раунд, если делать это вне боя – заклинание остаётся в памяти в течение часа, после чего исчезает.

Позволяется колдовать сразу со **свитка** (страницы чужого гримуара считаются свитками). При этом заклинатель может произносить заклинания выше доступных ему кругов (маг 1 уровня может колдовать со свитка заклинания 6 круга), но после использования свиток уничтожается. Количество используемых в день свитков также не ограничено уровнем заклинателя.

Обратная форма

Для некоторых заклинаний ниже определена их **обратная форма**. Клирик может сотворить одну из двух форм заклинаний (без необходимости подготавливать разные формы по отдельности), магу же приходится подготавливать разные формы заклинания по отдельности.

Создание свитков

- Создание свитка клириком занимает d6 дней на круг заклинания и стоит 500 золотых на круг
- Свитки клириков понятны без использования заклинания «чтение магии»
- Свитки клириков могут применять любые классы

- Создание свитка или переписывание заклинания в свою книгу магом занимает d6 дней на круг заклинания и стоит 100 золотых на круг

- Магические свитки непонятны без использования заклинания «чтение магии»

- Магические свитки могут применять только маги

Создание новых заклинаний

Клирики и маги могут создавать новые заклинания. Для создания новых заклинаний игроку нужно совещаться с рефери касательно его допустимости. Также рефери оценивает круг желаемого заклинания. Маг не может создать заклинание круга выше, чем он может использовать. Успешность попытки определяется вложенным временем и силами. Минимальная сумма и время для создания заклинаний приведены в таблице.

Минимальная сумма гарантирует 20% шанс успешного создания заклинания. Шанс можно увеличить вложением средств (к примеру, если вложить 10000 в создание заклинания первого круга - шанс успеха составит 100%).

Также это правило можно использовать для изучения заклинаний, приведённых в списках ниже, если на приключении вам не попадаются соответствующие свитки.

Круг заклинания	Минимальная сумма, зм	Необходимое время, недели
1	2,000	1
2	4,000	2
3	8,000	3
4	16,000	4
5	32,000	5
6	64,000	6

Список заклинаний клирика

Первый круг	Второй круг
Защита от хаоса ⇌	Благословение ⇌
Исцеление лёгких ран ⇌	Обнаружение ловушек ⇌
Обнаружение хаоса ⇌	Обнаружение мировоззрения ⇌
Обнаружение магии ⇌	Разговор с животными
Очищение еды и напитков ⇌	Тишина
Свет ⇌	Удержание личности

Третий круг	Четвёртый круг
Исцеление болезни ⇌	Защита от хаоса в области ⇌
Исцеление серьёзных ран ⇌	Знание языков ⇌
Обнаружение предмета ⇌	Исцеление критических ран ⇌
Парализация нежити ⇌	Нейтрализация яда ⇌
Разговор с растениями	Парализация рептилий ⇌
Рассеяние магии	Разговор с мёртвыми
Свет, продолжительный ⇌	Создание еды и напитков ⇌
Снятие проклятия ⇌	Управление водой

Пятый круг
Воскрешение ⇌
Возвращение веры ⇌
Истинное зрение ⇌
Приказ
Рассеяние хаоса ⇌
Рой насекомых
Связь с высшими силами
Священное пламя

⇌ Заклинание имеет обратную форму. Обратная форма – не обязательно хаотическое заклинание. Скажем, портить еду или отравлять монстров вполне позволительно для законного клирика.

Список заклинаний мага

Список ниже является лишь примером магических заклинаний. Маги могут изучать новые заклинания (или даже изобретать свои!) в соответствии с правилами, указанными в соответствующем разделе класса.

Первый круг	Второй круг
Защита от хаоса ⇌	Волшебный замок
Обнаружение магии ⇌	Иллюзия
Очарование личности	Левитация
Свет ⇌	Невидимость
Сон	Обнаружение мыслей
Удержание прохода	Обнаружение невидимого
Чтение магии	Обнаружение предмета
Чтение языков	Обнаружение хаоса ⇌
	Открытие дверей
	Свет, продолжительный ⇌
	Сети
Третий круг	Четвёртый круг
Защита от снарядов	Буйный рост
Защита от хаоса в области ⇌	Замешательство
Молния	Мираж
Невидимость в области	Незримое око
Огненный шар	Очарование монстров
Подводное дыхание	Поднятие нежити
Полёт	Полиморф
Рассеяние магии	Портал сквозь измерения
Темновидение	Снятие проклятия
Удержание личности	Стена огня ⇌
Ускорение времени ⇌	Увеличение животных ⇌
Ясновидение	
Пятый круг	Шестой круг

Облако смерти	Дезинтеграция
Переселение в объект	Заклятие смерти
Превращение грязи в камень ⇄	Защита от волшебства
Призыв элементаля	Незримый слуга
Проход сквозь стену	Окаменение ⇄
Потеря разума	Перемещение воды
Связь с иным миром	Перемещение земли
Стена из камня ⇄	Приказ
Телекинез	Проекция
Телепортация	Реинкарнация
Удержание чудовища	

Описания заклинаний

Обратите внимание, что для начала игры от вас не требуется подробное предварительное изучение данного раздела, обращаться к нему нужно по мере необходимости – например, чтобы прочитать о своих начальных заклинаниях.

Заклинания клирика 1 круга

Защита от хаоса ⇄

Дальность: касание

Длительность: 2 часа

- Защита от хаоса порождает вокруг заклинателя или его цели волшебное поле, которое вынуждает нежить, а также всех зачарованных, призванных и сверхъестественных хаотических существ не атаковать клирика. Если же клирика случайно задевает такая атака – он получает «+2» к классу доспеха или спасброску от неё.
- Обратная форма, «защита от закона», делает тоже самое с законными существами.

Исцеление лёгких ран ⇄

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

- Исцеляя лёгкие раны, клирик может восстановить 1d6+1 хитов себе, спутнику или чудовищу. Хит-пойнты не могут превысить максимума персонажа.
- Обратная форма, «нанесение лёгких ран», наносит d6+1 хитов и требует успешного броска на попадание, если цель может сопротивляться.

Обнаружение хаоса ⇌

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 час

- Обнаружение беспорядка позволяет заклинателю почувствовать хаотических существ и всех, имеющих хаотические намерения, мысли и ауры. Важно, что яды сами по себе не хаотические, поэтому не распознаются этим заклинанием.
- Обратная форма, «скрывающий хаос», позволяет на 1 день защитить определённую личность, чудовище, объект или место от заклинания обнаружения хаоса.

Обнаружение магии ⇌

Дальность: 60 футов

Длительность: 20 минут

- Заклинатель начинает ощущать влияние заклинаний или магических воздействий от существ, мест или объектов.
- Обратная форма, «сокрытие магии», позволяет на день защитить

определённую личность, чудовище, объект или место от заклинания обнаружения магии на 1 день.

Очищение еды и напитков ⇌

Дальность: 10 футов

Длительность: мгновенно

- Очищение еды и напитков позволяет очистить от яда и заразы 14 суточных порций еды и воды.
- Обратная форма, «порча еды и напитков», позволяет отравить или испортить то же количество еды и воды, а также нейтрализует святую воду.

Свет ⇌

Дальность: 120 футов

Длительность: 2 часа

- Заклинание наделяет предмет или личность сиянием, освещающим до 20 футов темноты вокруг.
- Обратная форма, «тьма», создаёт область волшебной, непробиваемой тьмы в том же радиусе.

Заклинания клирика 2 круга

Благословение ⇌

Дальность: касание

Длительность: 1 час

- Заклинание благословения дарует цели «+1» к попаданию, а наёмники дополнительно воодушевляются, получая «+1» к проверкам боевого духа.
- Обратная форма, «проклятие», имеет обратное влияние.

Обнаружение ловушек ⇌

Дальность: 30 футов

Длительность: 2 хода

- Обнаруживает как волшебные, так и обычные ловушки. Заклинание не даёт знание о том, как работает ловушка или о том, как её выключить.
- Обратная форма, «сокрытие ловушек», скрывает одну ловушку от заклинания «обнаружения ловушек» на 1 день.

Обнаружение мировоззрения ⇄

Дальность: 10 футов

Длительность: 2 хода

- Заклинание показывает клирику мировоззрение личности или предмета.
- Обратная форма, «сокрытие мировоззрения», скрывает мировоззрение одного объекта или личности от заклинания «обнаружение мировоззрения» на 1 день.

Разговор с животными

Дальность: 30 футов

Длительность: 1 час

- Заклинатель может говорить с животными в пределах дальности. В зависимости от броска реакции их ответ может варьироваться от готовности помочь до нападения.

Тишина

Дальность: 180 футов

Длительность: 2 часа

- Область непроницаемой волшебной тишины диаметром 30 футов образуется в указанной клириком точке, личности или объекте. В этой области нельзя колдовать или говорить.

Удержание личности

Дальность: 180 футов

Длительность: 90 минут

Обездвиживает d4 проваливших спасбросок личностей размером не больше человека. Если обездвиживается одна цель – она получает «-2» к спасброску.

Заклинания клирика 3 круга

Исцеление болезни ⇄

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

- Исцеление лечит цель от всех заболеваний, даже магических.
- Обратная форма, «вызов болезни», вызывает у цели недуг на выбор клирика. Если цель способна сопротивляться – требуется успешный бросок атаки.

Исцеление серьёзных ран ⇄

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

- Заклинание позволяет исцелить 2d6+2 хитов цели. Хит-пойнты не могут превысить максимума персонажа.
- Обратная форма, «нанесение серьёзных ран» наносит цели 2d6+2 урона. Если цель способна сопротивляться – требуется успешный бросок атаки.

Обнаружение предмета ⇄

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 минута за уровень

- Это заклинание показывает направление (по прямой) до описанного заклинателем предмета или места. Предмет не может быть чем-то, что заклинатель никогда не видел. Описывать можно общие черты предмета: лестница, золото и т.д.
- Обратная форма, «сокрытие предмета», скрывает объект от заклинания «обнаружение объекта» на 1 день.

Парализация нежити ⇄

Дальность: 60 футов

Длительность: 90 минут

- Заклинание позволяет без спасброска парализовать нежить по правилу «1 HD цели за 1 уровень клирика». Таким образом, клирик 6 уровня может парализовать 12 скелетов (HD = ½) или 6 зомби (HD = 1).
- Обратная форма, «поднятие нежити», поднимает мёртвые тела в качестве скелетов или зомби. Они будут подчиняться клирику пока не будут уничтожены или магия не будет рассеяна.

Разговор с растениями

Дальность: 30 футов

Длительность: 1 час

Заклинатель может говорить с обычными и магическими растениями. Если бросок реакции будет удачным - они могут ответить на его вопросы или расступиться перед ним.

Рассеяние магии

Дальность: 120 футов

Длительность: навсегда

Полностью рассеивает большинство заклинаний и зачарований, но не влияет на магические предметы.

Рефери по-разному определяют, удалось использовать заклинание или нет. Например, можно делать так, чтобы вероятность снять заклинание другого волшебника была равна отношению ваших уровней. Таким образом, если клирик 6 уровня пытается рассеять заклинание волшебника 12 уровня, то вероятность успеха составит 50%. В противном случае вероятность будет составлять 100%.

Свет, продолжительный ⇄

Дальность: 120 футов.

Длительность: пока не будет развеяно

- Заклинание наделяет предмет или личность сиянием, освещающим до 30 футов темноты.
- Обратная форма, «тьма» создаёт область волшебной, непробиваемой тьмы в том же радиусе.

Снятие проклятия ⇄

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

- Снимает одно проклятие с личности, но не с объекта (однако позволяет личности избавиться от проклятого предмета).
- Обратная форма, «наложение проклятия» накладывает на цель проклятие на выбор клирика. Если цель способна сопротивляться – требуется успешный бросок атаки.

Заклинания клирика 4 круга

Защита от хаоса в области ⇄

Дальность: касание

Длительность: 2 часа

- Заклинание работает как «защита от хаоса», но оказывает эффект не только на заклинателя или его цели, но и на тех, кто стоит в радиусе 10 футов от заклинателя.
- Обратная форма, «защита от закона в области», работает как «защита от закона», но оказывает эффект не только на заклинателя, но и на тех кто стоит в радиусе 10 футов от заклинателя.

Знание языков ⇄

Дальность: касание

Длительность: 1 час

- Заклинание позволяет клирику или его цели понимать и свободно общаться на любых языках, пока работает заклинание.
- Обратная форма, «непонимание», делает любую речь в радиусе 30 футов от точки, которую заклинатель укажет не дальше чем 60 футов от себя совершенно непонятной. Это заклинание не мешает произнесению заклинаний.

Исцеление критических ран ⇄

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

- Заклинание позволяет исцелить 3d6+3 хитов цели. Хит-пойнты не могут превысить максимума персонажа.
- Обратная форма, «нанесение серьёзных ран» наносит цели 3d6+3 урона. Если цель способна сопротивляться – требуется успешный бросок атаки.

Нейтрализация яда ⇄

Дальность: касание

Длительность: навсегда

- Заклинание обезвреживает яды, но не может нейтрализовать воздействие уже подействовавшего яда. Если цель – ядовитое чудовище, способное сопротивляться – требуется успешный бросок атаки.
- Обратная форма, «яд», превращает жидкость в чаше, кубке или фляге в яд. Объём жидкости не может превышать больше порции для одного человека (или покрытия одного оружия).

Парализация рептилий ⇄

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 час

- Заклинание парализует суммарное количество 3d6 HD рептилий, от менее к более живучим.
- Обратная форма, «превращение палок в рептилий», превращают то же количество палок в мелких рептилий, которые служат клирику, а после смерти или окончания действия заклинания превращаются обратно в палки. Характеристики рептилий: HD 1, КД 7, скорость 12. 50%, что каждая рептилия является ядовитой.

Разговор с мёртвыми

Дальность: 10 футов

Длительность: 1 час

Эхо жизни, оставшееся в мёртвом теле при удачном броске реакции может ответить на 1d6 вопросов клирика. Заклинание сработает если со времени смерти прошло количество недель, равное уровню клирика.

Создание еды и напитков ⇄

Дальность: 10 футов

Длительность: мгновенно

- Заклинание создаёт 3 дневных порции еды и воды на уровень клирика.
- Обратная форма, «уничтожение еды и напитков», превращают то же количество еды и напитков в пыль.

Управление водой

Дальность: 240 футов

Длительность: 2 часа

В дальности действия заклинания клирик может наполовину опустить или поднять уровень воды в водоёме. Если глубина воды менее 10 футов – она расступится, образуя проход.

Заклинания клирика 5 круга

Воскрешение ⇄

Дальность: 120 футов

Длительность: навсегда

- Возвращает жизнь существу, которое было мертво не дольше 1 дня за уровень клирика. После воскрешения требуется 2 недели восстанавливаться в постельном режиме.
- Обратная форма, «длань смерти», формирует из пальца клирика луч, ударяющий в цель. Если цель проваливает спасбросок – она мгновенно умирает. Неаккуратное использование этого заклинания законным клириком сразу сделает его хаотическим.

Возвращение веры ⇄

Дальность: касание

Длительность: навсегда

- Снимает эффект магического изменения мировоззрения, делая персонажа законопослушным. Для клирика это единственная возможность вновь стать законопослушным.
- Обратная форма, «ересь», возвращает персонажу хаотическое мировоззрение. Для клирика это единственная возможность вновь стать хаотическим. Неаккуратное использование этого заклинания законным клириком сразу сделает его хаотическим.

Истинное зрение ⇄

Дальность: касание

Длительность: 1 час

- Заклинание даёт возможность видеть все вещи такими, какие они есть на самом деле. Слепота, тьма (даже магическая), иллюзии, тайные двери и заколдованные существа видны как на ладони.
- Обратная форма, «ложное зрение», не даёт наложить на существо «истинное зрение» в течение дня.

Приказ

Дальность: 30 футов

Длительность: до выполнения или рассеяния

Если цель проваливает спасбросок, заклинатель даёт ей приказ. Если цель уклоняется от выполнения приказа – она будет каждый день терять силы пока не умрёт.

Рассеяние хаоса ⇄

Дальность: 30 футов

Дальность: 60 футов

Длительность: навсегда

- Заклинание мгновенно рассеивает призванных существ хаоса. Успешно справляется с элементариями, демонами, джинами, поднятой нежитью и пр.
- Обратная форма, «рассеяние закона», действует также на таких существ как пегасы, ангелы, единороги и т.д.

Рой насекомых

Дальность: 360 футов

Длительность: 2 часа

Работает только на открытом воздухе. Заклятье призывает рой размером порядка 400 квадратных футов (20x20 с соответствующей высотой), подчиняющийся заклинателю и передвигающийся со скоростью 3. Рой затрудняет передвижение и жрёт органику. Дым, огонь или мороз может его замедлить, но не уничтожить. Любая цель с HD = 2 или меньше бежит в ужасе без спасброска. Любая цель, оказавшаяся внутри получает 1d6 урона в ход. Неаккуратное использование этого заклинания законным клириком сразу сделает его хаотическим.

Связь с высшими силами

Дальность: касание

Длительность: 1 ход

Высшие силы отвечают клирику или его цели на 1d6 любых вопроса, но только «да» и «нет». Боги не любят, когда их тревожат, поэтому рефери может ограничить использование заклинания на 1 раз за приключение или 1 раз в год.

Священное пламя

Длительность: мгновенно

Законопослушные клирики могут использовать это заклинание только против хаотических целей. 10-футовый столб святого огня образуется там, где укажет клирик и нанесёт 6d8 урона существам в области. Успешный спасбросок уменьшает полученный урон вдвое.

Заклинания мага 1 круга

Защита от хаоса ⇌

Дальность: касание

Длительность: 1 час

- Защита от хаоса порождает вокруг заклинателя или его цели волшебное поле, которое вынуждает нежить, а также всех зачарованных, призванных и сверхъестественных хаотических существ не атаковать заклинателя. Если же заклинателя случайно задевает такая атака – он получает «+2» к классу доспеха или спасброску от неё.
- Обратная форма, «защита от закона», делает тоже самое с законными существами.

Обнаружение магии ⇌

Дальность: 60 футов

Длительность: 20 минут

- Заклинатель начинает ощущать влияние заклинаний или магических воздействий от существ, мест или объектов.
- Обратная форма, «сокрытие магии», позволяет на день защитить определённую личность, чудовище, объект или место от заклинания обнаружения магии на 1 день.

Очарование личности

Дальность: 120 футов

Длительность: пока не будет рассеяно

Заклинанию подвержены любые двуногие не больше человека (например, гоблины и дриады). Если цель не проходит спасбросок - она попадает под полное влияние чародея. Грубые оскорбления и попадание в опасность из-за заклинателя позволяет сделать ещё 1 спасбросок. В противном случае заклинание будет длиться вечно, если не будет рассеяно.

Свет ⇌

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 час + 10 минут/уровень

- Заклинание наделяет предмет или личность сиянием, освещающим до 20 футов темноты вокруг.
- Обратная форма, «тьма», создаёт область волшебной, непробиваемой тьмы в том же радиусе.

Сон

Дальность: 240 футов

Длительность: на усмотрение рефери

Существа засыпают магическим сном (спасбросок не требуется). Число уснувших зависит от их костей хитов:

HD целей	Количество уснувших
до 1	2d6+3
от 1+ до 2+	2d6
от 3 до 4+1	1d6

Удержание прохода

Дальность: 10 футов

Длительность: 2d6 ходов

На время действия заклинания (или пока не будет рассеяно) удерживает в запертом состоянии дверь, окно или ворота. Существа с сопротивлением магии легко открывают заколдованную дверь, в противном случае нужно воспользоваться рассеянием магии или открытием дверей.

Чтение магии

Дальность: на себя

Длительность: 1 или 2 прочтения

Позволяет заклинателю читать волшебные надписи на свитках, предметах и т.п. Без этого заклинания волшебные надписи не прочесть.

Чтение языков

Дальность: на себя

Длительность: 1 или 2 прочтения

Позволяет заклинателю читать надписи на неизвестных и мёртвых языках, шифры и карты. Заклятие не даёт прочесть магические инскрипции. Заклинание не даёт возможность понимать речь или участвовать в разговоре.

Заклинания мага 2 круга

Волшебный замок

Дальность: 10 футов

Длительность: пока не рассеяно

Действует как постоянное «удержание прохода». Существа с сопротивлением магии, маги на 3 уровня выше заклинателя и заклинатели, использовавшие «открытие дверей» легко открывают заколдованную дверь, однако заклятие после этого не рассеивается.

Иллюзия

Дальность: 240 футов

Длительность: пока не развеяно

Создаёт реалистичную иллюзию, которую видят все. Иллюзия растворяется когда к ней прикасаются, однако если цель верит в её существование — она может понести урон при касании.

Левитация

Дальность: касание

Длительность: 10 минут за уровень

Позволяет заклинателю или его цели левитировать вертикально вверх или вниз (для перемещения в других направлениях придётся отталкиваться от стен или подтягиваться). Скорость полёта составляет 60 футов в ход.

Невидимость

Дальность: 240 футов

Длительность: пока не будет рассеяно или не будет совершена атака

Цель (личность или предмет) становится невидимой для обычного и темнотрения, пока не нанесёт атаку. Чтобы атаковать в ответ нужно знать её примерное расположение, и даже тогда все попытки попасть по ней совершаются с «-4». Некоторые монстры способны лучше других чутать невидимок и будут атаковать без штрафа.

Обнаружение мыслей

Дальность: 60 футов

Длительность: 2 часа

Заклинатель чувствует мысли других существ. Два фута камня или тонкий слой свинца блокируют заклинание.

Обнаружение невидимого

Дальность: 10 футов за уровень

Длительность: 1 час

Взору чародея становятся доступны все невидимые существа и предметы.

Обнаружение предмета

Дальность: 60 футов + 10 футов за уровень

Длительность: 1 минута за уровень

- Это заклинание показывает направление (по прямой) до описанного заклинателем предмета или места. Предмет не может быть чем-то, что заклинатель никогда не видел. Описывать можно общие черты предмета: лестница, золото и т.д.

Обнаружение хаоса ⇄

Дальность: 60 футов

Длительность: 20 минут

- Обнаружение беспорядка позволяет заклинателю почувствовать хаотических существ и всех, имеющих хаотические намерения, мысли и ауры. Важно, что яды сами по себе не хаотические, поэтому не распознаются этим заклинанием.
- Обратная форма, «скрывающий хаос», позволяет на 1 день защитить определённую личность, чудовище, объект или место от заклинания обнаружения хаоса.

Открытие дверей

Дальность: 60 футов

Длительность: мгновенно

Открывает все двери, ворота и прочие проходы в пределах дальности, включая удерживаемые волшебством.

Свет, продолжительный ⇄

Дальность: 120 футов.

Длительность: пока не будет развеяно

- Заклинание наделяет предмет или личность сиянием, освещающим до 30 футов темноты.
- Обратная форма, «тьма» создаёт область волшебной, непробиваемой тьмы в том же радиусе.

Сети

Дальность: 30 футов

Длительность: 1 час

Подобные толстой паутине липкие сети покрывают пространство 30х30 футов. Пробраться через такую преграду сложно: человеку нужен целый ход, факел и меч (или горящий меч) существам больше лошади – два хода, ещё более крупным – три или четыре (а на усмотрение рефери).

Заклинания мага 3 круга

Защита от снарядов

Дальность: касание

Длительность: 2 часа

Цель становится неуязвима к обычным немагическим снарядам, брошенным людьми или выпущенным из обычного оружия.

Защита от хаоса в области ⇄

Дальность: касание

Длительность: 2 часа

- Заклинание работает как «защита от хаоса», но оказывает эффект не только на заклинателя или его цель, но и на тех, кто стоит в радиусе 10 футов от заклинателя.
- Обратная форма, «защита от закона в области», работает как «защита от закона», но оказывает эффект не только на заклинателя, но и на тех кто стоит в радиусе 10 футов от заклинателя.

Молния

Дальность: 60 футов

Длительность: мгновенно

Молния, имеющая 60 футов в длину и 10 в ширину, вырывается из пальца заклинателя. Все оказавшиеся на её пути получают 1d6 урона за каждый уровень заклинателя (успешный спасбросок снижает урон вдвое). Молния всегда стремится растянуться на 60 футов в длину, даже если для этого ей придётся отприкошетить от препятствий на пути.

Невидимость в области

Дальность: 120 футов

Длительность: мгновенно

Все создания в радиусе 10 футов вокруг цели получают действие заклинания «невидимость». Создания внутри области не могут видеть друг друга.

Огненный шар

Дальность: 240 футов

Длительность: мгновенно

С рук мага слетает огненный шар. Он образует область радиусом 20 футов, все цели в которой получают 1d6 урона за каждый уровень мага (спасбросок снижает полученный урон вдвое). Форма горячей области может меняться в соответствии с окружением.

Подводное дыхание

Дальность: 30 футов

Длительность: 2 часа

Позволяет цели дышать под водой пока действует заклинание.

Полёт

Дальность: касание

Длительность: 1d6 ходов + 1 ход за уровень

Это заклинание позволяет летать со скоростью 12. Рефери определяет длительность действия заклинания броском в тайне от игрока.

Рассеяние магии

Дальность: 120 футов

Длительность: навсегда

Полностью рассеивает большинство заклинаний и зачарований, но не влияет на магические предметы.

Рефери по-разному определяют, удалось ли использовать заклинание или нет. Например, можно делать так, чтобы вероятность снять заклинание другого волшебника была равна отношению ваших уровней. Таким образом, если маг 6 уровня пытается рассеять заклинание мага 12 уровня, то вероятность успеха составит 50%. В противном случае вероятность будет составлять 100%.

Темновидение

Дальность: касание

Длительность: 1 день

Цель бросает 1d6 чтобы узнать, насколько далеко её глаза теперь пробивают тьму:

d6	Дальность, фт
1-2	40
3-4	50
5-6	60

Удержание личности

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 час + 10 минут за уровень

Обездвиживает d4 проваливших спасбросок личностей размером не больше человека. Если обездвиживается одна цель – она получает «-2» к спасброску.

Ускорение времени ⇄

Дальность: 60 футов

Длительность: 30 минут

- Ускорение времени накладывается на 1 существо за уровень мага. Цель начинает двигаться вдвое быстрее и наносить 1 дополнительную атаку в раунд.
- Обратная форма, «замедление времени», замедляет передвижение цели вдвое и добавляет штраф «-4» к её броскам на попадание.

Ясновидение

Дальность: 60 футов

Длительность: 10 минут

Заклинатель может использовать ясновидение чтобы видеть сквозь стены. Заклинание ограничивается 20 футами камня или тонким слоем свинца.

Заклинания мага 4 круга

Буйный рост

Дальность: 120 футов

Длительность: пока не рассеяно

Трава на площади 30х30 футов вырастает, превращаясь в непроходимую преграду. Заклинатель сам определяет очертания подверженного места.

Замешательство

Дальность: 120 футов

Длительность: 2 часа

Всего околдовывается до 3d6 существ. Существа с тремя и ниже HD подвергаются воздействию сразу же, а более могучие могут совершить спасбросок и выйти из заклятия.

Действие цели определяется броском d6 и может меняться каждые 10 минут:

Значение	Действия
1	Завороженно стоит на месте
2	Тихо уходит
3	Садится и начинает жевать ближайший предмет
4	Громко кричит, привлекает внимание
5	Атакует ближайшее существо
6	Атакует ближайшего врага

Мираж

Дальность: 240 футов

Длительность: до касания врагом или рассеяния

Внешний вид местности меняется. Например, холм может стать невидимым или быть заменённым на самом деле не существующий лес. Мираж рассеивается при прикосновении.

Незримое око

Дальность: 240 футов

Длительность: 1 час

Маг призывает невидимый волшебный «глаз», который может отлетать на расстояние до 240 футов от заклинателя. Через него можно видеть, а сам глаз перемещается со скоростью 120 футов в ход.

Очарование монстров

Дальность: 120 футов

Длительность: пока не будет рассеяно

Работает как «очарование личности», но околдовывает монстров (численностью до 3d6 с HD ниже трёх).

Поднятие нежити

Дальность: 60 футов + 10 футов за уровень

Длительность: 90 минут

Заклинание позволяет поднять мёртвые тела в качестве скелетов или зомби по правилу «1 HD цели за 1 уровень мага». Таким образом, маг 6 уровня может поднять 12 скелетов (HD = ½) или 6 зомби (HD = 1). Нежить будет подчиняться магу пока не

будет уничтожена или магия не будет рассеяна.

Полиморф

Дальность: касание

Длительность: 1 час + 10 минут за уровень

Заклинатель или его цель принимает обличье любого предмета или существа, получая все соответствующие атрибуты (например, класс доспеха или крылья для полёта), но не кости хитов или боевые способности. Это заклинание длится 1 час + 1 час за каждый уровень мага. Сверхъестественные способности цели (паралич, огненное дыхание и пр.) не перенимаются.

Портал сквозь измерения

Дальность: 10 футов заклинания, 360 футов перемещения

Длительность: мгновенно

Слабая форма «телепортации», которая, впрочем, не даёт сбоев. Позволяет заклинателю переместиться на 360 футов в место, которое он ранее видел.

Снятие проклятия ⇌

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

- Снимает одно проклятие с личности, но не с объекта (однако позволяет личности избавиться от проклятого предмета).
- Обратная форма, «наложение проклятия» накладывает на цель проклятие на выбор мага. Если цель способна сопротивляться — требуется успешный бросок атаки.

Стена огня ⇌

Дальность: 60 футов

Длительность: концентрация

- Стена огня горит, пока внимания заклинателя обращено только на неё. Она непрозрачна, а для существ с 3 и менее HD - непроходима. Прочие же, проходя, получают d6 урона (нежить — вдвое больше), спасбросок не совершается. Высота стены составляет 20 футов, а длина — 60 (может составлять цилиндр радиусом 15 футов).
- Обратная форма, «стена льда», имеет 6 футов ширины, высота — 20, а длина — 60 (может составлять цилиндр радиусом 15 футов). Стена непроходима для существ с HD меньше 3. Существа с большим количеством HD должны пробиваться через неё, получая d6 урона. Огненные существа получают вдвое больше, а огненные заклятия и магические эффекты не работают рядом со стеной.

Увеличение животных ⇌

Дальность: 120 футов

Длительность: 2 часа

- Заклинание позволяет вдвое увеличить d6 животных. Их боевые силы увеличиваются соразмерно.
- Обратная форма, «уменьшение животных», позволяет вдвое уменьшить d6 животных. Их боевые силы уменьшаются соразмерно.

Заклинания мага 5 круга

Облако смерти

Дальность: 30 футов

Длительность: 1 час

Из ниоткуда возникают смердные отравленные пары, создавая облако радиусом 15 футов. Оно летит от заклинателя со скоростью 6 футов в минуту, но его может развеять или сдуть в другую сторону ветер. Тяжёлое от ядовитых веществ, оно не взлетает вверх, но опускается по лестницам и в ямы. Существа с HD более 5 не подвержены этой отраве.

Переселение в объект

Дальность: см. ниже

Длительность: см. ниже

Жизненные силы, разум и душа заклинателя перемещаются в предмет, находящийся на расстоянии 30 футов от заклинателя. Оттуда он может вселяться в провалившихся спасбросок людей и существ на расстоянии 120 футов. После этого вернуться в предмет можно когда угодно, а если тело, в котором находится заклинатель умирает – возвращение происходит автоматически. Если тело заклинателя уничтожено – домом его души становится предмет, а если разрушается сам предмет когда душа внутри – душа утеряна. Как только заклинатель возвращается из предмета в первоначальное тело – заклинание оканчивается.

Превращение грязи в камень ⇌

Дальность: 120 футов

Длительность: 3d6 дней или до использования обратного заклинания

- Превращает камень (или любой другой вид земли) в тягучую грязь или наоборот. Область 300x300 футов превращается в грязное болото, замедляющее движение в 10 раз.
- Обратная форма, «превращения камня в грязь» делает обратное.

Призыв элементаля

Дальность: 240 футов

Длительность: пока не будет рассеяно

Заклинатель призывает послушного элементаля любой природы с HD = 16. Элементалю одной и той же стихии нельзя призвать чаще 1 раза в день. Элементаль слушается заклинателя только на пока он на этом сконцентрирован; когда заклинатель сбивается – элементаль освобождается и атакует всех подряд.

Проход сквозь стену

Дальность: 30 футов

Длительность: 30 минут

Создаёт проход в камне. Длина его до 10 футов, и размер позволяет пройти обычному человеку.

Потеря разума

Дальность: 240 футов

Длительность: пока не будет рассеяно

Влияет только на магов. Спасбросок от этого заклинания совершается с «-4», а при провале цель теряет свой рассудок, пока магия не будет рассеяна.

Связь с иным миром

Дальность: нет

Длительность: см. ниже

Заклинатель просит ответов у внешних миров, сил и существ, чтобы получить положительные или отрицательные ответы на свои вопросы. Что ему ответят — зависит от того, как глубоко он готов зайти. На каждый вопрос судья бросает d20.

Мир*	Безумие**	Верные ответы	Неверные ответы***
1	1—2	3—11	12—20
2	1—4	4—13	14—20
3	1—6	7—16	16—20
4	1—8	9—17	18—20
5	1—10	11—18	19—20
6	1—12	13—19	20

*отражает «глубину» мира, а также соответствует числу вопросов, на которые будет отвечено «да» или «нет».

**временное безумие будет длиться число недель, соответствующее глубине мира

***отражает вероятность неверного толкования знаков

Стена из камня ⇄

Дальность: 60 футов

Длительность: навсегда (каменная) или на 2 часа (железная)

- Заклинание вызывает стену из камня 2 фута толщиной. Она имеет площадь поверхности в 1000 футов.
- Обратная форма, «стена из железа» призывает металлическую стену 3 фута толщиной. Она имеет площадь поверхности в 500 футов.

Телекинез

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 час

Заклинание позволяет перемещать по воздуху предметы и существ весом 20 фунтов за уровень.

Телепортация

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

Позволяет переместить себя или кого-то ещё в известное заклинателю место. Вероятность успеха зависит от того, насколько ты знаком с местом назначения:

- Не видел вживую, только на карте или картинках: 25%, смерть при провале.
- Видел, но не изучил внимательно — вероятность провала 20%. При этом с шансом 50% заклинатель попадёт на 1d10x10 футов ниже цели (что, вероятно, вызовет смерть), с шансом 50% - на 1d10x10 футов выше цели.
- Знаком, внимательно изучил — вероятность провала составляет 5%. При этом с шансом 1-из-6 шансом заклинатель попадёт на 1d4x10 футов ниже цели, с шансом 5-из-6 - на 1d4x10 футов выше цели.

Удержание чудовища

Дальность: 120 футов

Длительность: 1 час + 10 минут за уровень

Обездвиживает d4 непрошедших спасбросок чудовищ. Если целью является одно чудовище – оно получает «-2» к спасброску.

Заклинания мага 6 круга

Дезинтеграция

Дальность: 60 футов

Длительность: навеки

Выбранный предмет (например, дверь или статуя) обращается в пыль. Волшебные предметы нельзя дезинтегрировать, а живые существа могут совершить спасбросок и спастись. Заклинание дезинтеграции нельзя рассеять.

Заклятие смерти

Дальность: 240 футов

Длительность: навсегда

В круге радиусом 60 футов погибает до 2d8 существ с HD менее 7.

Защита от волшебства

Дальность: касание

Длительность: 2 часа

Тонкий пузырь из волшебной силы окружает мага или его цель, не пропуская никаких чар ни внутрь, ни наружу.

Незримый слуга

Дальность: рядом с магом

Длительность: до выполнения задания

Призывается невидимый слуга с HD = 8. Он выполнит приказ любой сложности, рассеяние магии ему не вредит, а чтобы его остановить – придётся его убить.

Окаменение ⇌

Дальность: 120 футов

Длительность: до наложения обратного заклинания

- Заклинание превращает живое существо в камень. От окаменения можно спастись спасброском.
- Обратная форма, «снятие окаменения» поживляет окаменевую жертву.

Перемещение воды

Дальность: 240 футов

Длительность: см. ниже

В дальности действия заклинания клирик может наполовину опустить или поднять уровень воды в водоёме. Если глубина воды менее 10 футов – она расступится, образуя проход.

Перемещение земли

Дальность: 240 футов

Длительность: навсегда

Нельзя использовать под землёй. Двигает возвышения (например, холмы) со скоростью не более 6 футов в минуту на протяжении 1 часа.

Приказ

Дальность: 30 футов

Длительность: до выполнения или рассеяния

Если цель проваливает спасбросок, заклинатель даёт ей приказ. Если цель уклоняется от выполнения приказа – она будет каждый день терять силы пока не умрёт.

Проекция

Дальность: 240 футов

Длительность: 1 час

Маг создаёт свою проекцию, которая не только убедительно ведёт себя под его управлением, но и выглядит так как будто именно она создаёт прочие заклинания мага.

Реинкарнация

Дальность: касание

Длительность: мгновенно

Возвращает покойную душу к жизни, формируя новое тело в соответствии с таблицей. Мировоззрение и память сохраняются.

Мировоззрение реинкарнируемого			
d10	Хаотическое	Нейтральное	Законопослушное
1	Воин	Гном	Гиппогриф
2	Хаотический клирик	Эльф	Эльф
3	Маг	Дварф	Дварф
4	Вор	Воин	Воин
5	Орк	Маг	Клирик
6	Хобгоблин	Вор	Маг
7	Зомби	Дух воды	Гном
8	Оборотень-медведь	Дух леса	Дух леса
9	Огр	Оборотень	Единорог
10	Холмовой гигант	Кентавр	Оборотень-медведь

Лицензия

Игра распространяется по лицензии «Attribution-NonCommercialShareAlike» («Атрибуция — Некоммерческое использование — На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-NC-SA 4.0) Это изложенное понятным языком краткое объяснение, которое не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

- Делиться (обмениваться) — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате
- Адаптировать (создавать производные материалы) — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока Вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следующих условий:

- «Attribution» («Атрибуция») — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет Вас или Ваш способ использования произведения.
- «NonCommercial» («Некоммерческое использование») — Вы не вправе использовать этот материал в коммерческих целях.
- «ShareAlike» («На тех же условиях») — Если Вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, Вы должны распространять переделанные Вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.
- Без дополнительных ограничений — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.

Полный текст лицензии:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>